7/2022 ИССЛЕДУЙ ◈ ТВОРИ ◈ ВЫЖИВАЙ

МАЙНКРАФТ

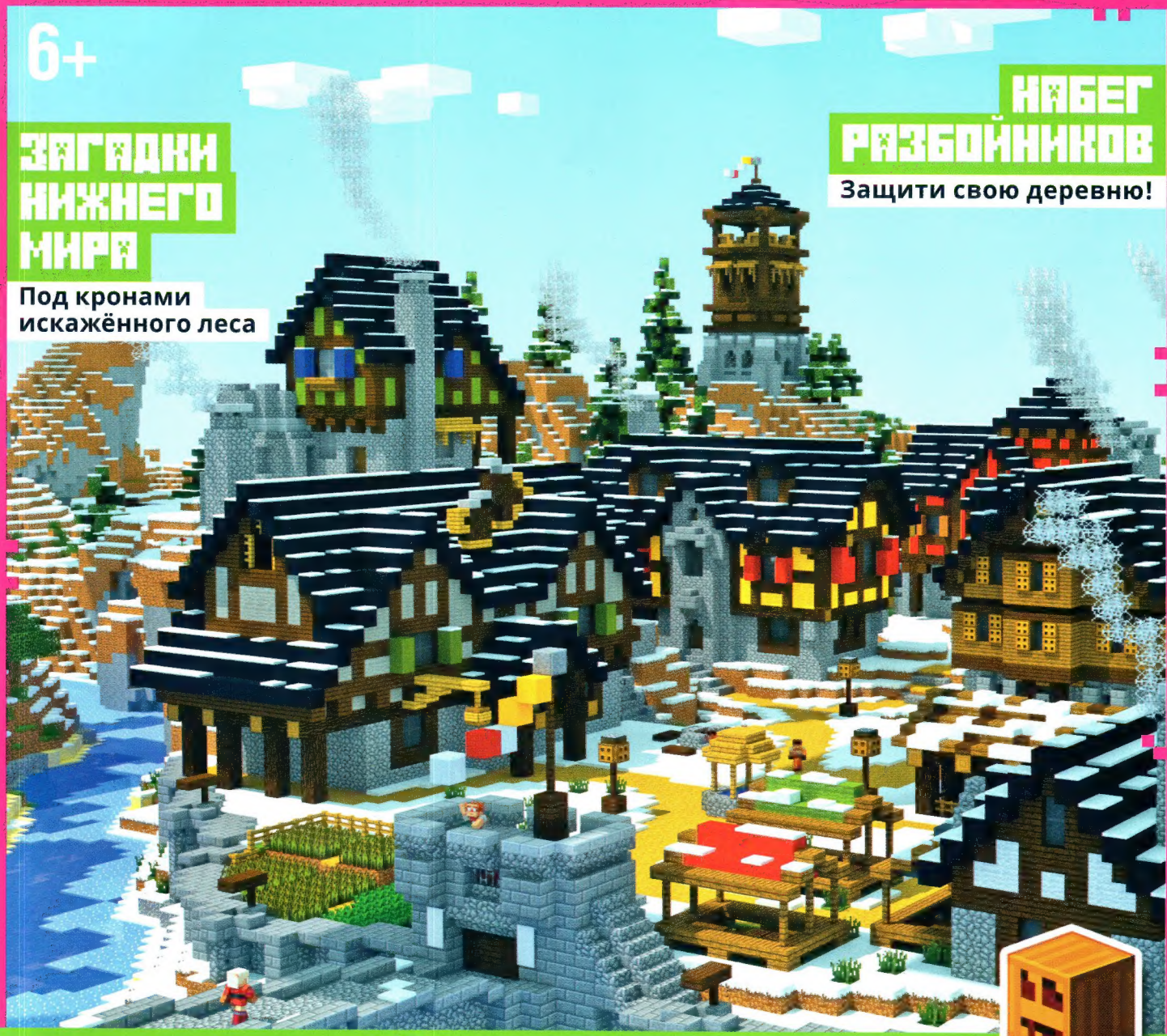
6+

ЗАГАДКИ НИЖНЕГО МИРА

Под кронами искажённого леса

НАБЕГ РАЗБОЙНИКОВ

Защити свою деревню!



ЗИМНИЙ ДВОРЕЦ

УЮТНЫЙ ДОМ СРЕДИ СНЕГОВ И ЛЬДА

ЛЕВ
4 607092 442600 22007

ПОДБЕРИ ПАРЫ

Задание от Монти

Добро пожаловать в мою мастерскую! Здесь хранятся блоки и предметы, найденные мною во время странствий. Я старался собрать по две штуки каждого блока, но какой-то из них точно пропустил. Сможешь его найти?

Ответ:

СОДЕРЖАНИЕ

НИЖНИЙ МИР 4

ЛЕДЯНОЙ ДВОРЕЦ 10

ПОДЗЕМНЫЕ НАХОДКИ 16

ПОЧТА 20

ДЕРЕВНИ 22

ДЕРЕВЕНСКИЙ ДОМ 24

НАБЕГ РАЗБОЙНИКОВ 28

РАВНИНЫ 32

ЛАГЕРЬ 36

ЦЕННАЯ ДОБЫЧА 40

НА ФЕРМЕ 42

МАЙНКРАФТ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Наша страница @LevPublishing Присоединяйтесь!

Журнал «Майнкрафт» № 7 (28) декабрь 2022

Издатель и учредитель:
АО «Издательский дом «Лев».
Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.

Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Ольга Святославовна Мареева.

Заместитель главного редактора Екатерина Прянник.
Редактор Елена Токарева.
Вёрстка Александры Алёхиной.
Перевод с английского Бориса Токарева.
Бумага мелованная.
Печать офсетная.
Заказ № 22-1938.
Тираж 50 000 экз.
Подписано в печать 02.12.2022.
Отпечатано в АО ПК «Пушкинская площадь»:
Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4д.
Дата печати (производства): 12.2022.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Распространение в Республике Беларусь:
ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, д. 57Б, офис 123.
Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).
Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 107-99-00.
Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.

НИЖНИЙ МИР

ЧАСТЬ 1

Путешествия в Нижний мир — первый важный шаг в жизни каждого исследователя «Майнкрафта». Некоторые советы помогут тебе почувствовать себя в безопасности, насколько это возможно в столь страшном месте.

ПОРТАЛ В НИЖНИЙ МИР

Собери побольше обсидиана и построй из него портал. Но перед этим обязательно запиши координаты своего убежища в Верхнем мире. Зажги портал с помощью огнива и пройди через него. Когда войдёшь в Нижний мир, запиши координаты места, где ты оказался. Включённый портал перенесёт тебя в точку, чьи координаты будут в 8 раз меньше, чем координаты на поверхности. Для создания портала потребуется минимум 10 блоков обсидиана (2 поставить на пол, 3 — для стен и 2 — наверх). Эти блоки нельзя просто взять и найти. Чтобы получился обсидиан, нужно вылить ведро воды на лаву.

ПОДУМАЙ О ЗАЩИТЕ

Отправляясь в Нижний мир, захвати с собой блоки булыжника или другого материала, чтобы построить себе убежище. Очень важно использовать для этого блоки, не похожие на камень Нижнего мира, ведь он разрушится, как только гаст ударит его огненными шарами. А в Нижнем мире гасты встречаются очень часто. Возьми побольше факелов и огненных шаров, чтобы отмечать свой маршрут. Серый цвет камня будет легко заметен на расстоянии.

НАРОСТ

Нарост — незаменимый ингредиент для алхимии. Ты найдёшь эти растения в крепости Нижнего мира (часто они прячутся под лестницей). Важно, чтобы нарост всегда лежал в твоём инвентаре. Можешь выращивать его на песке душ (его тоже можно найти в Нижнем мире).

ИССЛЕДУЕМ КРЕПОСТЬ

Одна из целей похода в Нижний мир — поиск крепости. В ней живут ифриты — существа, которые дадут тебе огненный стержень, необходимый для создания варочной стойки или огненного порошка. Он нужен, чтобы превратить жемчуг Края в око Края. И даже не думай идти туда без хорошей защиты!

ДРЕВНИЕ ОБЛОМКИ

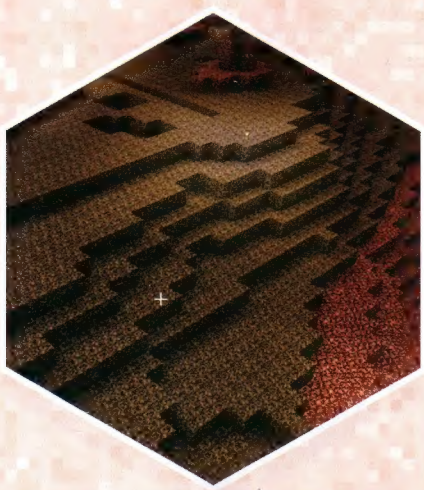
Осколки былых цивилизаций можно найти только в Нижнем мире. Они не будут просто так валяться на земле, придётся копать. И единственные инструменты, подходящие для их добычи, — лопата из алмаза или незерита. Если обжечь древние обломки в печи, получишь незеритовый скрап — важный элемент для создания незеритового слитка, а он пригодится для улучшения орудий.

СЛИТКИ НЕЗЕРИТА

Чтобы сделать слиток незерита, понадобятся 4 золотых слитка и 4 незеритовых скрапа. Если положить слиток на наковальню вместе с алмазным предметом (шлемом, кирасой, мечом, киркой и т. д.), то этот предмет превратится в незеритовый. Предметы из незерита не сгорят, если упадут в лаву. Они опустятся под поверхность лавы на несколько секунд, а потом всплывут.

УБЕЖИЩЕ ИФРИТОВ

Возможно, в Нижнем мире ты найдёшь спаунер ифритов. Он похож на клетку, из которой периодически появляются монстры. Если найдёшь его, не спеши уничтожать. Пока оттуда будут выходить ифриты, ты всегда сможешь вернуться и собрать огненные стержни.



ПЕСОК ДУШ

У этого песка есть две особенности. Он замедляет персонажей, которые проходят по нему. И на нём (и только на нём) можно выращивать нарост. Когда найдёшь этот песок, забери с собой несколько блоков, чтобы возле твоего дома всегда была ферма нароста.

НИЖНИЙ МИР

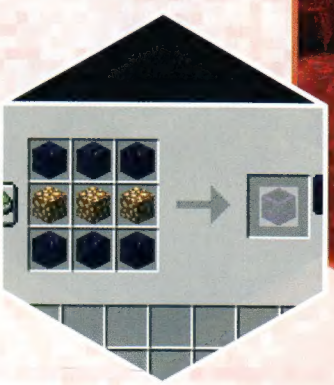
ЧАСТЬ 2

ГОРЯЩАЯ КРОВАТЬ

В Нижнем мире нельзя уснуть. Твоя кровать загорится вместе с тобой! Зато можно перед походом в Нижний мир поставить кровать в Верхнем мире возле портала, если этот портал не слишком далеко от твоего убежища.

ВОДА В НИЖНЕМ МИРЕ

Если вылить воду в Нижнем мире, то она испарится. Единственный способ применить воду — это зачерпнуть её из котла. Так что захвати с собой котёл с водой. Вода пригодится, если ты загоришься и начнёшь получать урон от огня (в сражении с ифритом, например), особенно если у тебя нет зелья огнестойкости.



СКВОЗЬ ПОРТАЛ

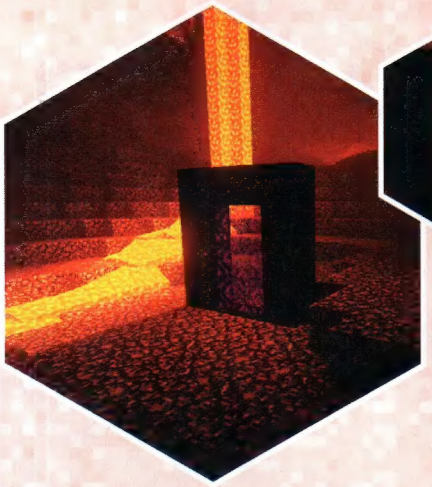
Если сесть в вагонетку, можно проехать сквозь портал, не попадая в Нижний мир. Но если ты отправишь вагонетку без игрока или вагонетку с монстром внутри, она переместится туда. Так можно переправлять существ из одного мира в другой.

КАК ЗАКРЕПИТЬСЯ В НИЖНЕМ МИРЕ?

Если бросить пиглину золотой слиток, то он взамен отдаст тебе плачущий обсидиан (его можно также найти на разрушенных порталах). Соединив 6 блоков плачущего обсидиана и 3 блока светопыли, получишь якорь возрождения. С его помощью можно создать точку возрождения, нажав на якорь правой кнопкой мыши. Не забывай, якорь возродит тебя всего 4 раза. Потом надо будет создать новый якорь. В Верхнем мире заряженный якорь возрождения взорвётся (подобно кровати в Нижнем мире).

ГОЛЕМЫ В НИЖНЕМ МИРЕ

Если бросить в снежного голема зелье огнестойкости, то он сможет выжить в пустыне, в джунглях и даже в Нижнем мире. Но жить он будет, только пока не закончится эффект зелья, максимум 6 минут. Его снежные шары наносят урон ифритам.



БЫСТРОТА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Нижний мир в 8 раз меньше Верхнего мира. Когда ты проходишь 8 блоков Нижнего мира, то наверху это равно 64 блокам. Попытайся создать портал в Нижнем мире, чтобы быстрее попадать в нужные места (деревни и биомы) в Верхнем мире.

ЗАМЕДЛЕНИЕ

Песок душ, усеивающий землю в Нижнем мире и в крепости, замедляет всех, кто по нему проходит. А если ты поставишь лёд на песок душ, то начнёшь передвигаться ещё медленнее. Этот трюк позволит защищать деревни, замедляя нападающих разбойников или монстров.

ПОРТАЛЫ

С помощью поводка можно провести через портал любое животное (устрой им небольшое путешествие). И такой трюк работает в обе стороны! Хоглины стараются не приближаться к порталам, но если они всё-таки пройдут через него, то в Верхнем мире спустя 15 секунд превратятся в зоглинов (полуживые хоглины) и начнут атаковать всех без разбора. Кстати, пиглинов, прошедших через портал, ждёт похожая участь — они превратятся в зомбированных пиглинов.

БОЛЬШЕ ОГНЯ!

Нижний мир почти полностью состоит из местного камня. У него есть одна особенность — он может гореть практически без остановки. Многие игроки используют его в каминах у себя в домах. Правда, некоторые снаряды могут полностью разрушить эти блоки. Если в Нижнем мире ты оказался перед стеной огня, то просто ударь по горящему блоку, чтобы сломать его и погасить огонь.

ТУРИСТЫ

Несмотря на грозный вид, зомби-пиглины не агрессивные существа. У них есть странная привычка — проходить сквозь портал Нижнего мира. Не удивляйся, если случайно встретишь их в Верхнем мире возле созданного портала.

НИЖНИЙ МИР

ЧАСТЬ 3

БАГРОВЫЙ ЛЕС

Именно в этом биоме среди красных оттенков можно встретить двух необычных существ — агрессивных и жадных до золота пиглинов и диких, похожих на кабанов, хоглинов. А ещё в этом биоме встречается багровый грибок (он нужен для разведения хоглинов), багровая ножка (вид древесины), плакучие лианы (по ним можно взбираться наверх) и грибосвет.

ИСКАЖЁННЫЙ ЛЕС

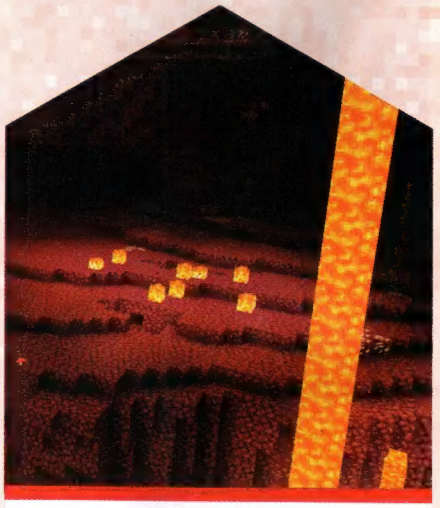
Основной цвет леса — синий, и он намного спокойнее багрового леса (если не считать странников Края, которые любят прогуливаться по нему). В нём растёт искажённый грибок, которым можно приманить страйдера и отпугнуть хоглина. Иногда на вершинах гигантских искажённых грибков можно найти и собрать грибосвет.

РАЗВАЛИНЫ БАСТИОНА

Эти заметные постройки могут появиться во всех частях Нижнего мира, кроме базальтовых дельт. Сундуки в развалинах бдительно охраняются пиглинами и хоглинами. В этих сундуках, вероятнее всего, спрятан магнетит, но иногда там можно найти и пластинку с музыкой, необычный узор для флага или незеритовый скрап.

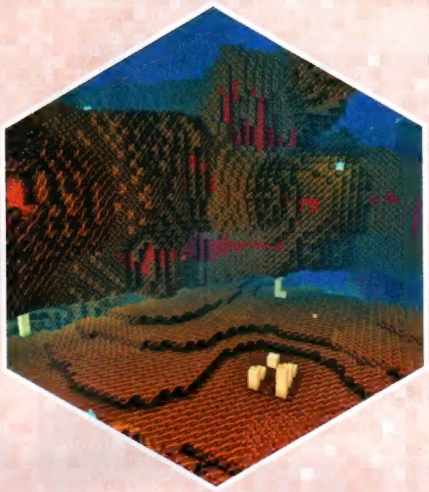
БАЗАЛЬТОВЫЕ ДЕЛЬТЫ

Этот биом очень напоминает вулкан — куча базальта, чернокамня, лавы и незерита. А ещё там полно магмовых блоков. Скорее всего, именно здесь ты встретишь страйдеров — необычных пассивных существ, которые могут перемещаться по лаве. Можешь приманить их и оседлать.



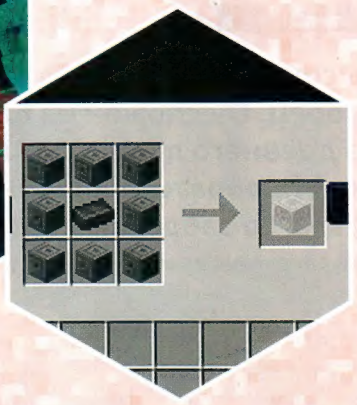
ПУСТОШИ НИЖНЕГО МИРА

Огромные лавовые озера, незерит, адский камень, светокамень — вот из чего состоит этот биом. Здесь ты сможешь сразиться с зомби-пиглинами, с гастами, с иссушителями и ифритами (они будут ждать тебя в крепости).



ДОЛИНА ПЕСКА ДУШ

Жители долины — гасты, скелеты и странники Края. Здесь можно найти ископаемые останки, лежащие прямо на земле. Они, как и окаменелости в пустыне, состоят из костей. Эта находка пригодится тебе для создания костной муки.



МАГНЕТИТ

Этот блок сделан из восьми блоков резного каменного кирпича и одного незеритового слитка. Его задача — направлять компас. Если связать компас с этим блоком (то есть намагнитить), то стрелка всегда будет указывать в направлении магнетита. Блок магнетита можно использовать в Нижнем мире, в Верхнем мире и в Краю. Поставь магнетит возле портала из Нижнего мира, чтобы не заблудиться и быстрее найти дорогу.

ДОГОВОРИМСЯ?

Пиглины довольно агрессивны, однако не тронут тебя, если на тебе надет предмет из золота (шлем, кираса, поножи или сапоги). Но лучше не обыскивать сундуки и не копать золотую руду рядом с пиглинами — они сразу же нападут на тебя. Если ты бросишь пиглину слиток золота, то он спустя пару секунд бросит тебе что-нибудь взамен. Иногда он бросает редкие предметы.

ОЧАРОВАТЕЛЬНО!

Чары скорости души можно наложить только на сапоги. Есть два способа получить этот предмет — меняясь с пиглинами или обыскивая сундуки в развалинах бастиона. С помощью таких сапог можно беспрепятственно ходить по песку душ. Но учти, во время прогулок по песку сапоги могут начать изнашиваться (вероятность падения прочности — 4%).

ОГОНЬ ДУШИ

Если ты разведёшь огонь на песке душ или почве душ, пламя будет синего цвета. На этом огне, как и на обычном костре, можно приготовить пищу. И такой костёр не погаснет под дождём.

ЛЕДЯНОЙ ДВОРЕЦ

ЧАСТЬ 1

Высоко над облаками среди снежных вершин сверкает ледяной дворец. Он сложен из блоков льда, вручную вырезанных из древнего ледника. Лишь самые упорные путешественники могут добраться до моей базы. Если их не остановят морозные ветра, то забросают снежками мои снежные големы.

Этот ледяной дворец построил Альдур Синий Палец. Почитай его советы.

ХОЛОДНЫЙ ФОРУМ

СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ

Такие посты, охраняемые големами, окружают дворец со всех сторон.

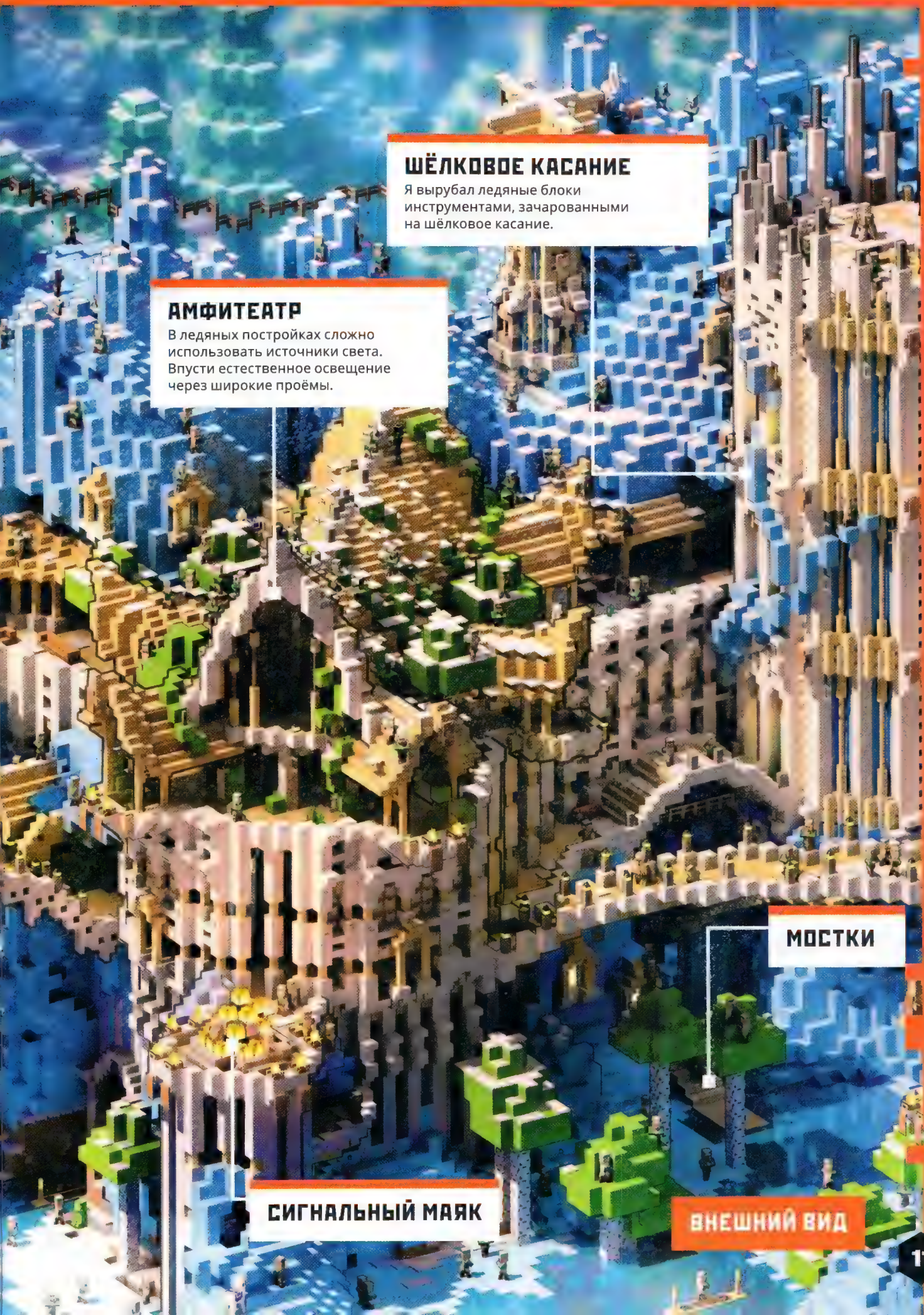
ДОРОГА К ХРАМУ

Здания дворца соединяются белыми кварцевыми мостами.

АЛЬДУР СИНИЙ ПАЛЕЦ

Морозный король

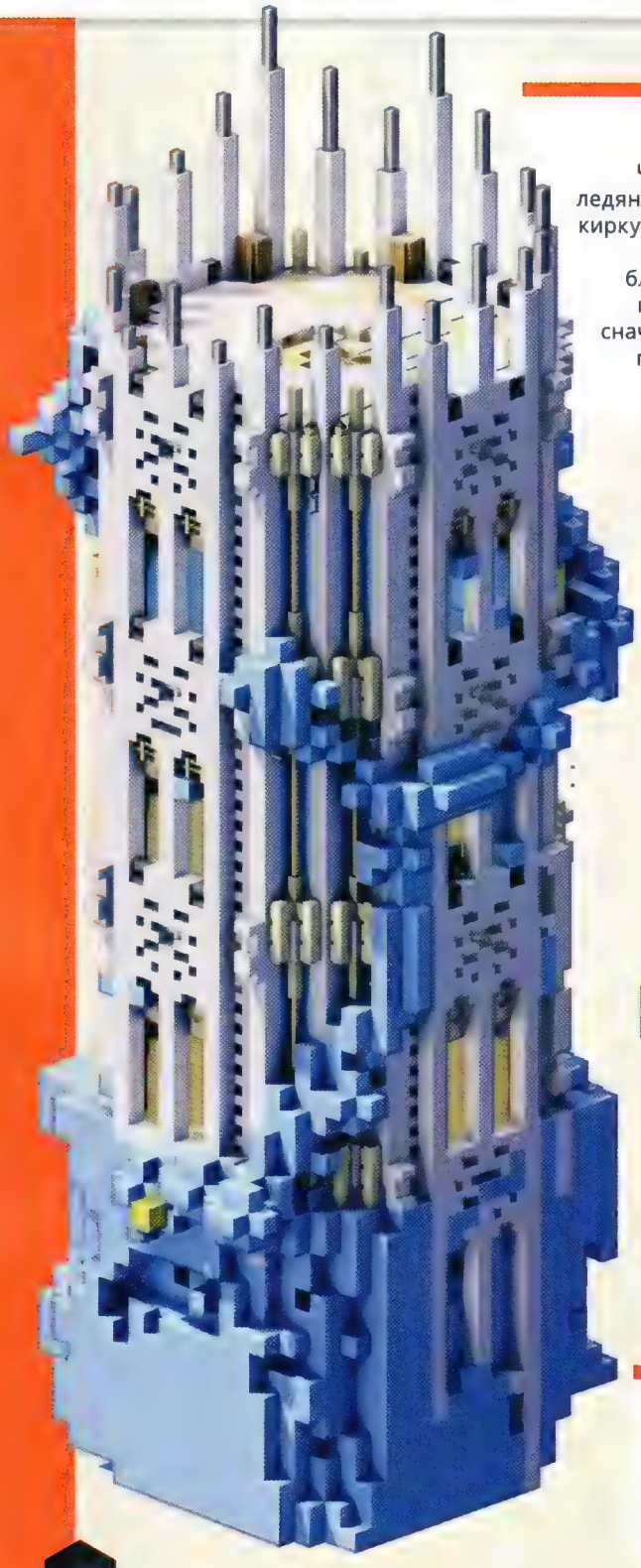
Я повелитель холода! Блеск и прочность ледяных стен моей базы не знают себе равных. Перед ними трепещут даже снежные големы!


ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ
Я вырубал ледяные блоки инструментами, зачарованными на шёлковое касание.
АМФИТЕАТР
В ледяных постройках сложно использовать источники света. Впусти естественное освещение через широкие проёмы.
МОСТКИ
СИГНАЛЬНЫЙ МАЯК
ВНЕШНИЙ ВИД

КАК ПОСТРОИТЬ

ЧАСТЬ 2

Меня вдохновляли легенды об эльфийских городах. Величественные башни с огромными окнами, стоящие среди сугробов, дышат призрачным волшебством.



РЕЛЬЕФ

Чтобы создать эффект ледяных спиралей, зачаруй кирку на шёлковое касание и укладывай ледяные блоки вручную. Задача кропотливая, поэтому сначала закончи главную постройку, а уж потом приступай к отделке.

ДЕРЕВО

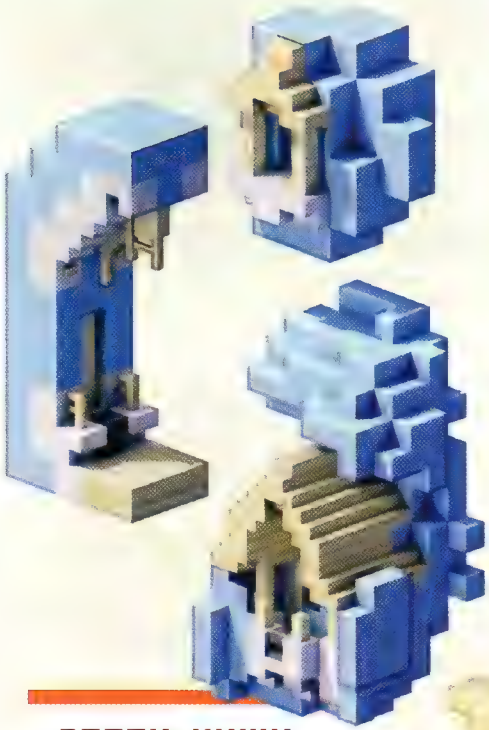
Среди обилия белых и голубых блоков требовалось яркое пятно. Деревья отлично оживляют пейзаж.

ЭЛЬФИЙСКИЙ СТИЛЬ

Эльфийские здания идеально вписываются в пейзаж. Используй природные блоки. В сочетании со льдом, снегом и водой хорошо смотрятся светлые берёзовые шесты и белоснежный кварц. Они придают зданию волшебный неземной вид.

СТРОЙМАТЕРИАЛЫ

По-моему, в ледяных биомах идеально смотрятся постройки из кварца. Он заменяет снег и не тает на солнце. Потом я добавил к эльфийской теме берёзовую древесину.



АРХИТЕКТУРА

Меняя число и форму башен, можно придумывать новые необычные очертания. В этой башне я разместил полуавтоматическую снеговиковую ферму. А потом создал отдельные пространства для жилья и развлечений.

ДВЕРИ, НИШИ И КОРИДОРЫ

Ледяное полотно — материал опасный. Мне ли не знать, я с этого начинал. Я расставил эти детали вокруг здания, чтобы не сильно углубляться и не обрушить лёд. Они добавят базе бесконечную глубину.

СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ

Невысокие башни придают зданию объёмность. Эти узкие несложные постройки можно расставить где угодно, хоть по всему периметру базы.

ВАЖНЫЕ ДЕТАЛИ

ЧАСТЬ 3

Строить изо льда — дело непростое. Труднее всего добиться, чтобы он не таял. Особенно опасны источники света. Но я знаю, что делать!

ЛЕДЯНЫЕ ВЕРШИНЫ

Под открытым небом в холодных биомах вода замерзает. Заберись повыше с ведром воды и поставь его в нужном месте. Вода замёрзнет, образовав ледяной пик. И не надо ничего выпиливать!

ИСТОЧНИК СВЕТА

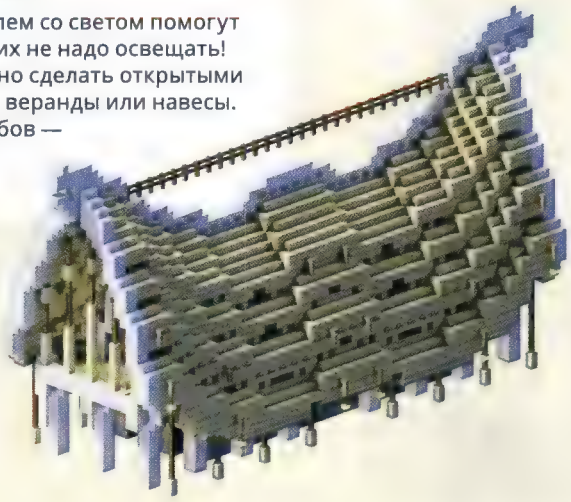
Беда всех ледяных зданий — освещение. Почти под всеми источниками света лёд тает. Но всё не так плохо! У каждого источника есть предел, дальше которого тепло не распространяется. Костры и факелы не растопят лёд, находящийся дальше трёх блоков.

ОГОНЬ ДУШ

Но есть и безопасный свет. Факелы и лампы с огнём душ дают меньше света, но не плавят ни снег, ни лёд. Загляни в Нижний мир и принеси почву душ.

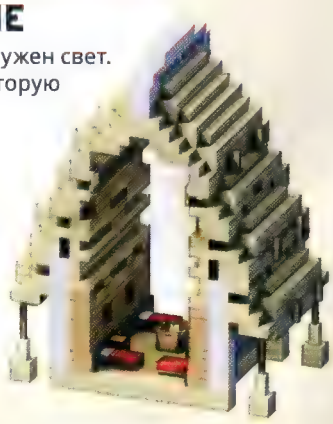
НА ВОЗДУХЕ

Избежать проблем со светом помогут амфитеатры — их не надо освещать! Например, можно сделать открытыми консерватории, веранды или навесы. Но берегись мобов — когда стемнеет, они появятся.



РАССТОЯНИЕ

Конечно, на базе нужен свет. Освещённость, которую дают источники, уменьшается с расстоянием, и костёр, отодвинутый подальше от стен, не расплавит ледяные блоки снаружи.

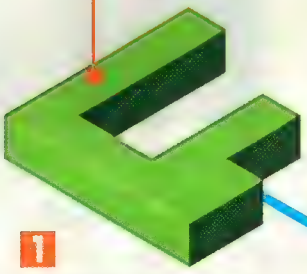


КАК СДЕЛАТЬ

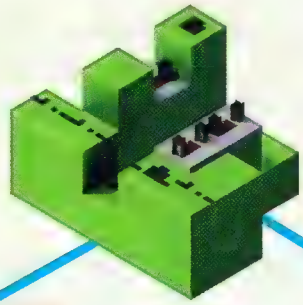
Наши советы помогут построить ферму снежных големов. Постройка сложная, так что работай слой за слоем. Не забудь запастись снегом и вырезанными тыквами!

СНЕЖНЫЕ СОЛДАТИКИ

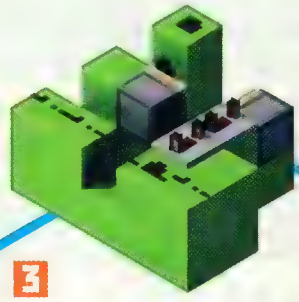
На плохо освещённой базе будут кишмя кишеть враждебные мобы. Но я не из тех, кто сдаётся. Я создал армию снежных големов! Они никого не пропустят ко мне на базу.



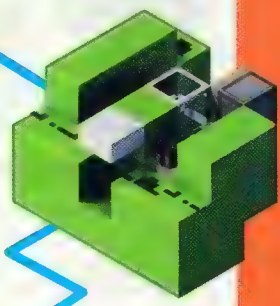
1 Построй из обычных блоков F-образное основание фермы.



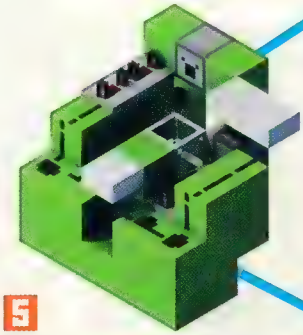
2 Добавь второй слой блоков, положи 3 красных повторителя и 6 блоков красной пыли.



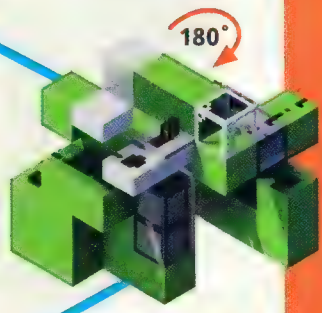
3 Поставь в середину 2 поршня перед двумя повторителями. Потом поставь третий липкий поршень напротив первого повторителя.



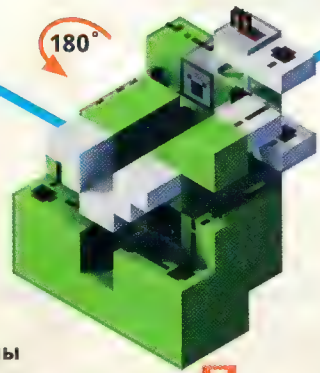
4 Положи третий слой блоков. Над одиночным поршнем поставь липкий поршень, затем помести стеклянный блок и плиту.



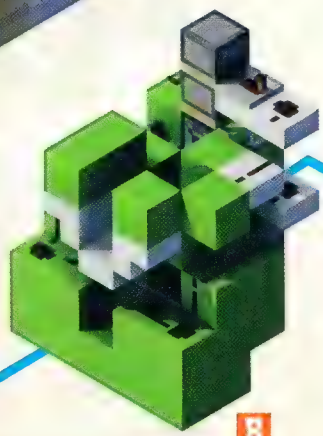
5 Положи на третий слой 2 повторителя и 3 порции красной пыли, добавь 2 плиты, 2 блока и раздатчик.



6 Разверни постройку и добавь обычных блоков. Положи на плиты повторитель и красную пыль, помести над повторителем блок стекла и 2 порции красной пыли.



7 По бокам от раздатчика поставь ступеньки и обычные блоки. Над стеклянным блоком размести повторитель, плиту и красную пыль.



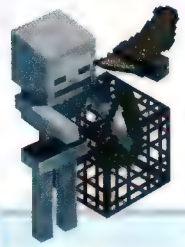
8 Возле вершины стеклянного блока поставь 2 липких поршня, смотрящих вниз.

9 Окружи ферму стенами в выбранном стиле.

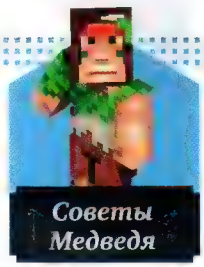
Проверь работу фермы: положи в раздатчик вырезанную тыкву или тыквенный фонарь, а под направленный вниз поршень поставь два блока снега. Нажми кнопку и включи красные повторители.

ПОДЗЕМНЫЕ НАХОДКИ

ЧАСТЬ 1

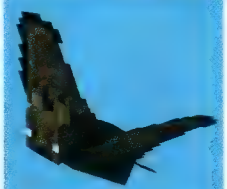


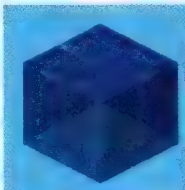
В подземельях встречаются не только полезные блоки и злобные монстры. Там скрыто куда больше тайн. Я расскажу о том, что может поджидать начинающего шахтёра.



ЛЕТУЧИЕ МЫШИ

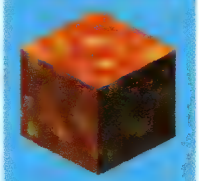
Появляются при освещении от 3 и ниже, живут в пещерах. Они не наносят урона, но пугливые игроки могут отшатнуться и упасть с уступа или в лаву. Летучая мышь ничего не выронит при гибели, только безвредно попискивает в темноте.





ВОДА

Под землёй можно обнаружить пруд или реку, а иногда просто глубокий бассейн.

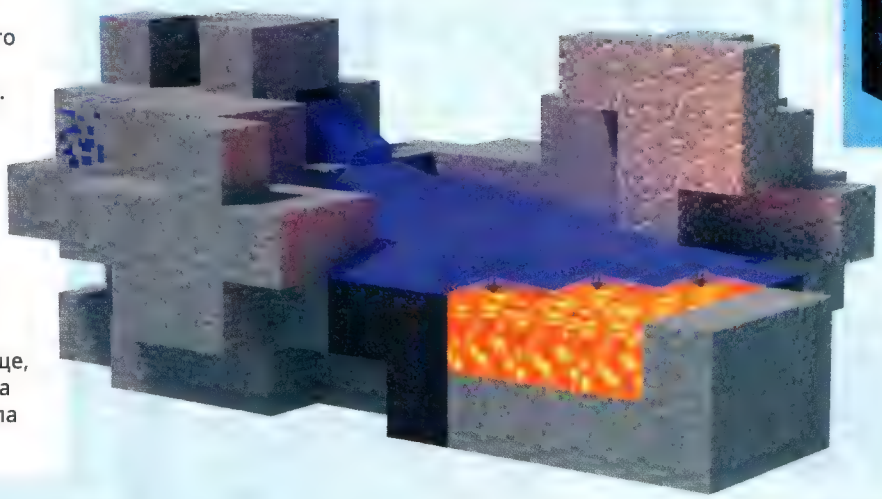


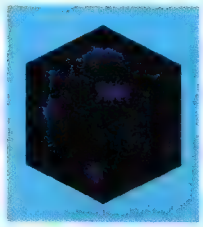
ЛАВА

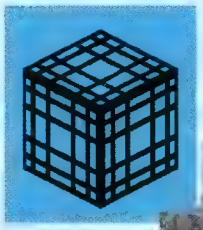
Увлечённо добывая камни, иногда можно наткнуться на лаву. Она опасна и может погубить невнимательного игрока, если тот её коснётся. Чем глубже, тем чаще встречаются потоки лавы, иногда они образуют обширные лавовые озёра.

ОБСИДИАН

Обсидиан можно найти в самом низу кубического мира, где текущая вода заливает источник лавы. Это самый прочный добываемый блок в «Майнкрафте» — коренная порода ещё крепче, но её невозможно добыть. Для добычи обсидиана потребуется алмазная кирка. Из него можно сделать прочное убежище, а ещё он нужен для стола зачаровывания и портала в Нижний мир.





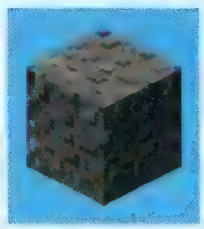


СОКРОВИЩНИЦЫ

Это маленькая комната, построенная из замшелого камня или булыжника. В ней находится спаунер монстров — блок, который будет порождать зомби, скелетов или пауков. Чтобы его отключить, нужно установить факелы на все стороны спаунера. В сокровищнице можно найти до двух сундуков с предметами и блоками.

ГРАВИЙ

Под землёй ты обнаружишь множество гравия. В отличие от большинства блоков он будет падать, если под ним нет других блоков. Если разрушить опору, на которой находится гравий, он упадёт вниз, и ты можешь в нём задохнуться, так что будь осторожен. При добыче гравия из него может выпасть кремень, необходимый для создания стрел и огнива.



ЗАБРОШЕННЫЕ ШАХТЫ

ЧАСТЬ 2

Если очень повезёт, ты можешь отыскать заброшенную шахту — мечту всех шахтёров. Здесь уже выкопаны просторные тоннели и хранится множество бесхозных ценностей.

От обрушения заброшенную шахту удерживают доски и заборы.

Если ты заметишь небольшую пещеру, полную паутины, поберегись — в ней спрятан спаунер пещерных пауков.

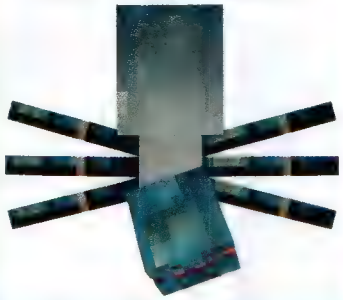
В некоторых тоннелях можно наткнуться на вагонетку с сундуком. В ней обнаруживаются очень ценные предметы вроде алмазов, золотых слитков и красной пыли.

Кое-где в заброшенных шахтах сохранились факелы на стенах.

Встречаются и тоннели, оборудованные рельсами, по которым раньше ходили вагонетки.

В заброшенных шахтах повсюду висит паутина. Если ты до неё дотронешься, то застрянешь на несколько секунд.

ПЕЩЕРНЫЕ ПАУКИ



ВЫСОТА В БЛОКАХ

3

2

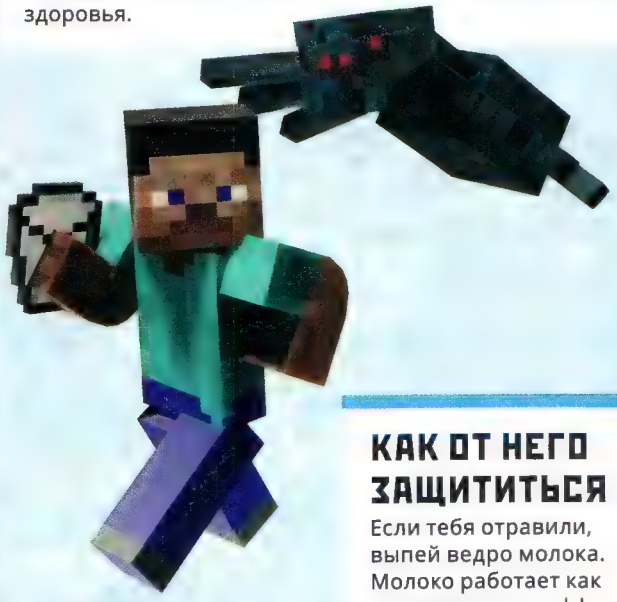
1

ПОВЕДЕНИЕ

Пещерные пауки меньше обычных — они могут пролезать в щели шириной в 1 блок и высотой в половину блока. Они враждебны при освещении ниже 9 и умеют ползать по стенам.

КАК НАПАДАЕТ

Как и обычный паук, пещерный паук атакует в прыжке, но его укус ещё и ядовит. Яд действует несколько секунд и на лёгком уровне сложности отнимет у тебя до 2 очков здоровья.



КАК ОТ НЕГО ЗАЩИТИТЬСЯ

Если тебя отравили, выпей ведро молока. Молоко работает как противоядие, и эффект яда спадёт. Если удастся подобраться к спаунеру, установи на него факелы со всех сторон, чтобы прекратить бесконечный спаун пауков.

ЧТО МОГУТ ВЫРОНИТЬ

Подобно обычным, пещерные пауки могут выронить нити и паучьи глаза.

Тимур, 8 лет

Пингвинчики из белого цемента и чёрной шерсти. Ришат, 11 лет

С НОВЫМ ГОДОМ!

Привет, Монти! Я очень люблю «Майнкрафт» и криперов! Я нарисовал, как крипер отмечает Новый год с друзьями — странником Края, жителем, зомби. Они добрые и очень любят Новый год.

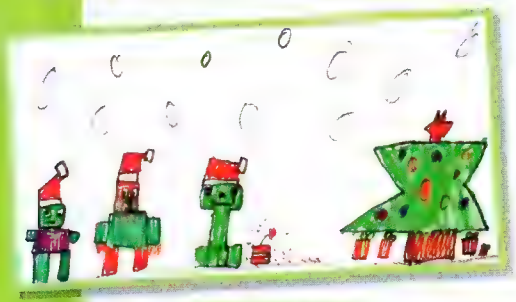
Егор, 8 лет, Новосибирск.

Захар, 9 лет

Сергей, 11 лет построил новогодний дом.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Егор! Поздравляю тебя и всех твоих добрых друзей с Новым годом!



Кирилл, 7 лет

Зимняя деревня и пиратский остров. Игорь, 9 лет

Новогодний человечек. Карим, 7 лет, Казань

ГОВОРИТ ИСКРА

Алексей, 8 лет, из Орла прислал снимки своих замечательных построек. Алексей, я в восторге!

Деревня современных жителей

Деревня поборников и вызывателей

Замок

ГОВОРИТ МОНТИ

Александр, 8 лет, из Саратова нарисовал грустного гаста. Ребята, давайте дадим гасту совет: не надо кидаться огнём, и у тебя сразу появится много друзей!

ТВОЁ ТВОРЧЕСТВО

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Друзья, до чего же мне нравятся все ваши рисунки!

Диана, 9 лет, Нижний Тагил

Артемий, 5 лет, Санкт-Петербург

Космонавтик. Артур, 6 лет

Ярослав, 7 лет, Смоленск

Глеб и Сюзанна Болдины

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».

ДЕРЕВНИ

Советы Монти

Когда обзаведёшься набором самых необходимых инструментов, осмотрись вокруг. Рядом может оказаться деревня, полная полезных предметов, а в доме тамошнего жителя можно укрыться от монстров.

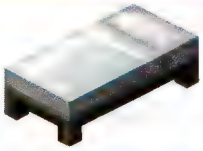
1 Деревни можно найти на равнинах, в снежной тундре, саванне, тайге, холодной тайге и пустынных биомах.

2 В деревнях встречаются разные постройки: дома, церковь, кузница и библиотека. Все деревни разные, и некоторых зданий там может и не быть.

3 В каждой постройке можно найти важные блоки и предметы. В библиотеках установлены верстаки, а в кузницах есть сундуки. Там иногда хранится еда, инструменты и оружие, а также железные слитки — очень нужный предмет для новичка!

4 В деревнях есть огороды, на которых можно добыть пшеницу, картошку, морковь и свёклу.

5 Ещё в деревнях можно разжиться древесиной, камнем и факелами, против этого жители не будут возражать. С фонарных столбов можно добыть шерсть для постройки кровати.



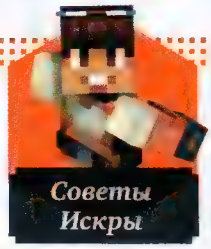
6 В деревне трудятся деревенские жители, но бояться их не стоит — они тебя не тронут.

7 В деревнях побольше тебя встретит странное длиннорукое создание. Это железный голем, он защищает деревни от набегов зомби и первым тоже не нападает.

8 Будь осторожен! Некоторые деревни вместо жителей населены зомби. Такую деревню можно узнать по постройкам, возведённым из замшелого камня, и по паутине, покрывающей всё вокруг.

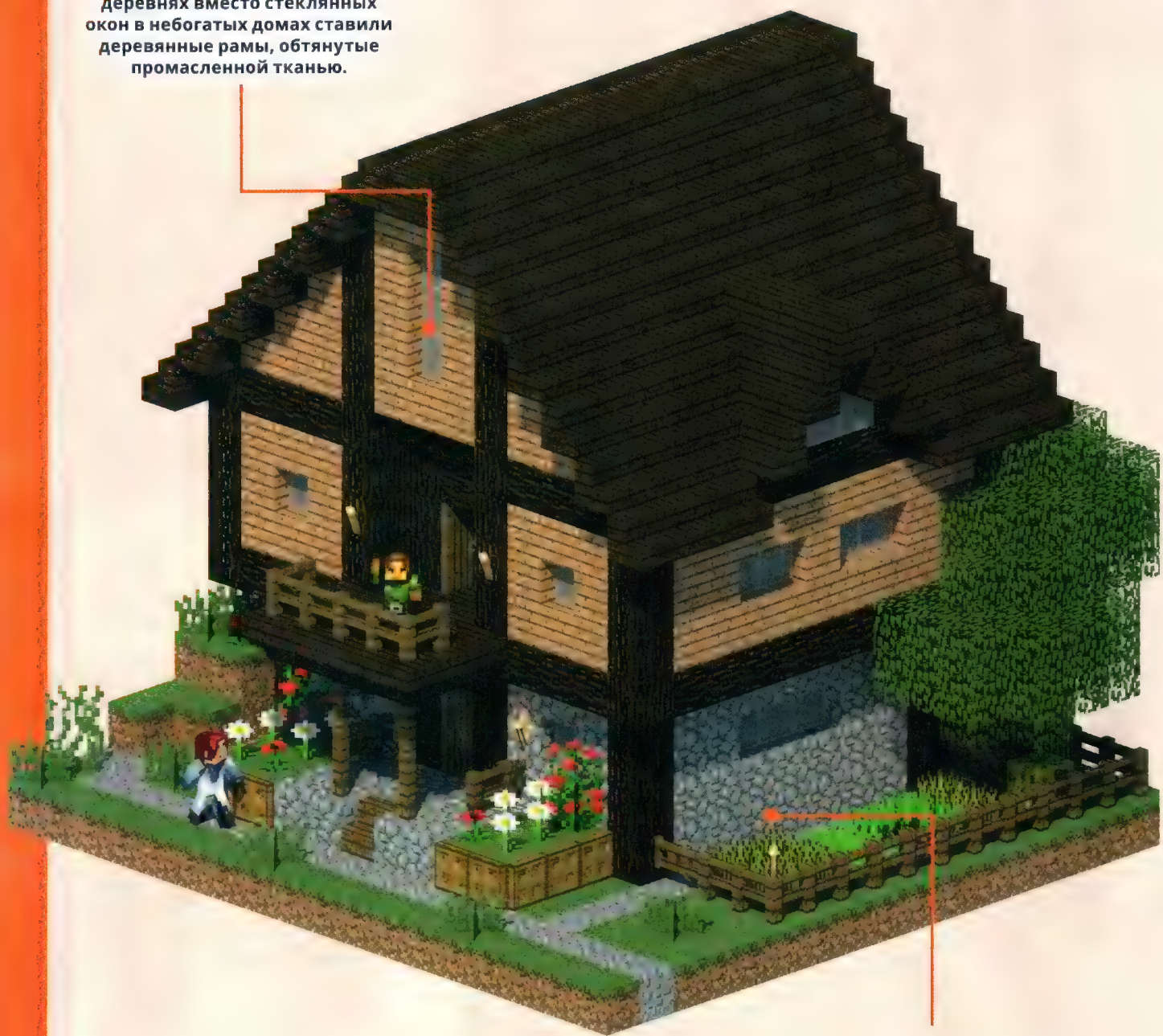
ДЕРЕВЕНСКИЙ ДОМ

ЧАСТЬ 1



Ты можешь и сам построить деревню для себя и своих друзей. В ней будут стоять вот такие домики. Используй простые блоки вроде дерева или булыжника — они воссоздадут типичный стиль средневековых деревень.

В настоящих средневековых деревнях вместо стеклянных окон в небогатых домах ставили деревянные рамы, обтянутые промасленной тканью.

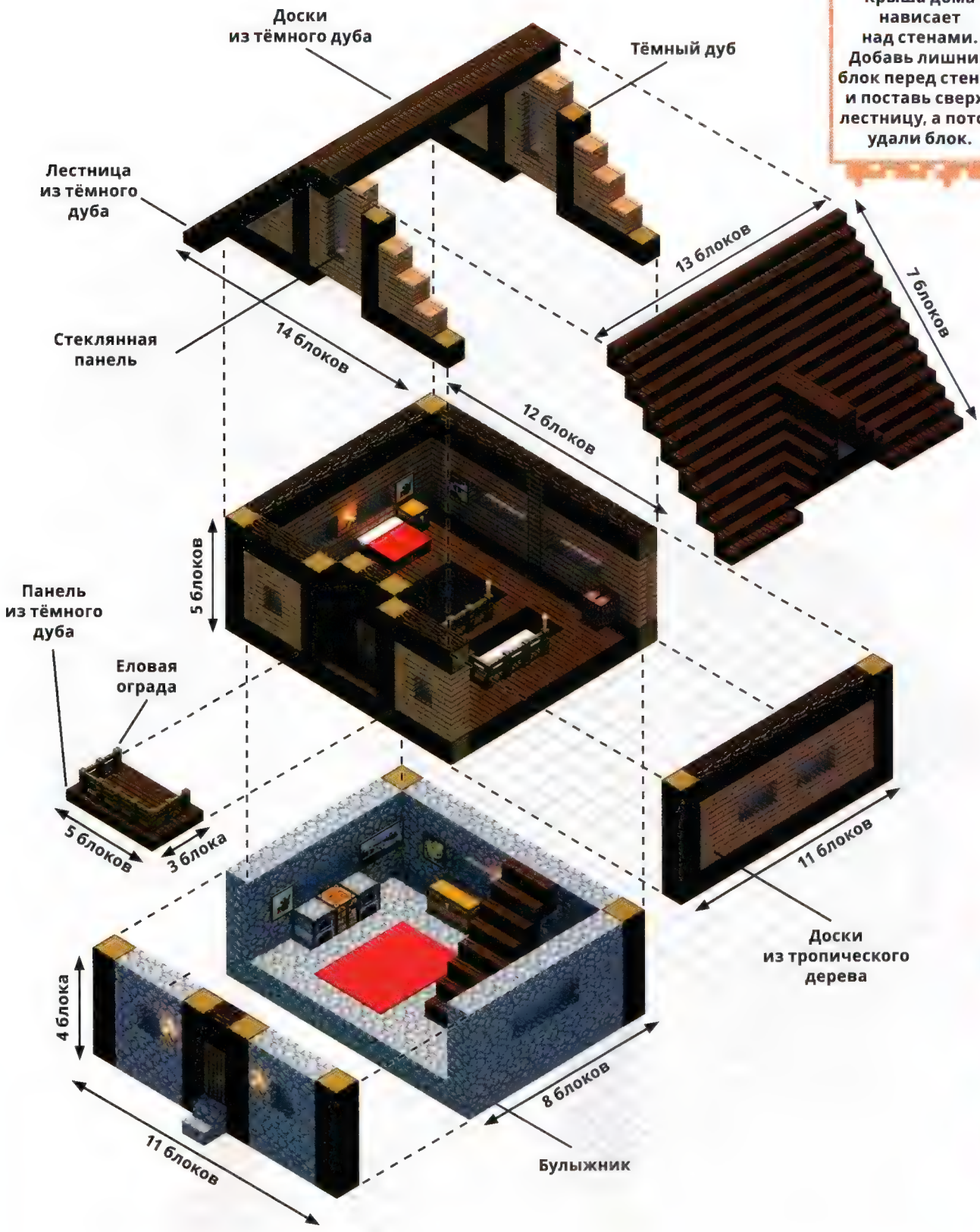


Обычно дома ставили на каменный фундамент, чтобы древесина не сгнила.

1 час 1 2 3 4 НОВИЧОК

СОВЕТЫ СТРОИТЕЛЮ

Крыша дома нависает над стенами. Добавь лишний блок перед стеной и поставь сверху лестницу, а потом удали блок.



ДЕРЕВЕНСКИЙ ДОМ

ЧАСТЬ 2

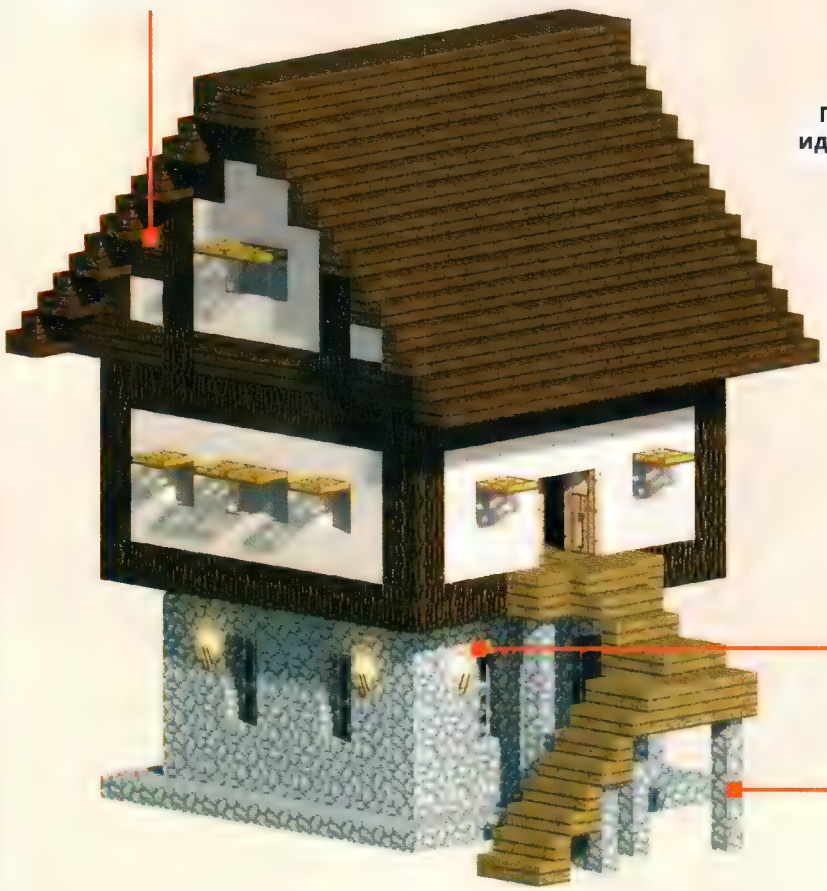
Деревня из одинаковых домиков смотрится скучно. Множество приёмов помогут достичь разнообразия. Можешь, конечно, менять форму домиков и брать разные блоки, но есть и другие способы.

СРЕДНЕВЕКОВОЕ БУНГАЛО

Некоторые дома могут быть одноэтажными. Если внутри поставить стены, комнаты станут очень маленькими, поэтому размести кровати, печи и другую домашнюю утварь в одном помещении.

Вместо открытых окон — простые люки.

Пристройка с крышей — идеальный загон для скота.



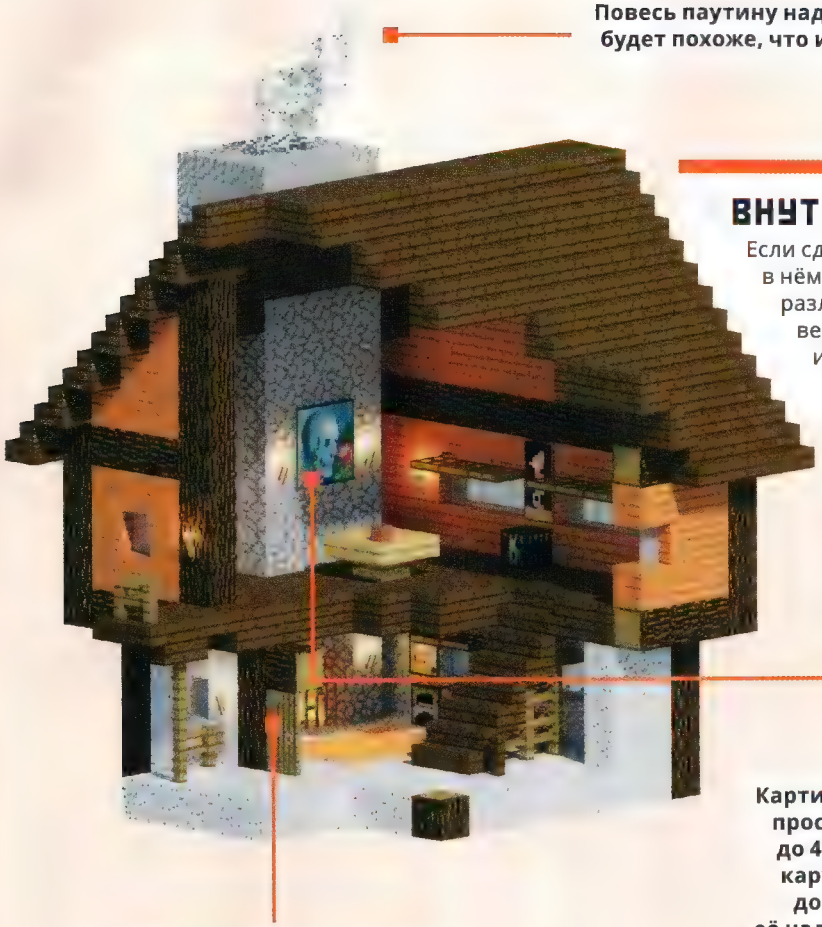
ПРИПОДНЯТЫЙ ДОМ

Построй дом поверх крепкого первого этажа, и до деревенских жителей не доберутся пауки, криперы и другие мобы. Попасть на нижний этаж можно только изнутри, поэтому сооруди там убежище на случай атаки или туннель к секретному выходу.

Нижний этаж можно использовать под склад.

Поставь под крыльцом колонны из блоков булыжной ограды.

Повесь паутину над трубой — будет похоже, что идёт дым.



ВНУТРЕННЯЯ ОТДЕЛКА

Если сделать дом красивым, жить в нём станет намного приятнее. Используй различные сочетания дерева, цветы, факелы, верстаки, печи, вывески, картины. Однако избегай современных предметов — например, музыкальных центров.

Картины могут занимать пространство на стене до 4 × 4 блоков. Чтобы картина растянулась до такого размера, её надо повесить в левый нижний угол.

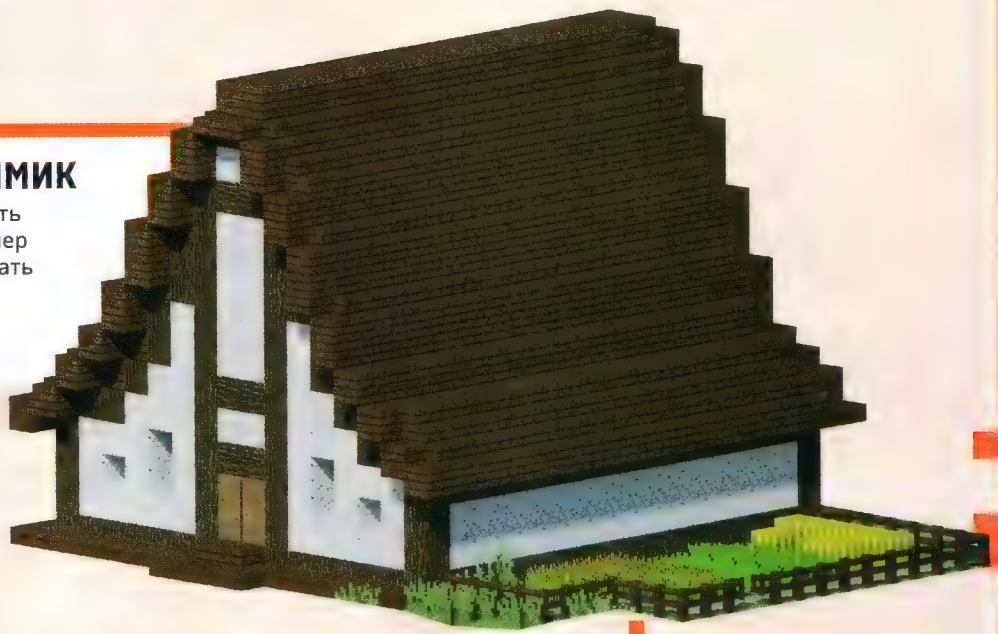
ИЗ ИСТОРИИ

В Средние века животных держали не просто так, а для конкретной цели. Собаки охраняли дом и помогали на охоте, а коты ловили мышей и крыс.

Сделай камин — положи на пол блоки камня Нижнего мира, потом подожги его кремнём и сталью.

КРЕСТЬЯНСКИЙ ДОМИК

В такие домики можно поселить деревенских жителей, например крестьян. Они будут выращивать морковку, пшеницу, тыкву и многое другое, а потом продавать это на рынке.



Крышу можно сделать высокой и изогнутой, если кое-где положить блоки один на другой.

Окружи посевы изгородью, чтобы их не потоптали дикие звери.

НАБЕГ РАЗБОЙНИКОВ

ЧАСТЬ 1

Проверь свои боевые навыки. Сумеешь отразить набег разбойников? Твоя задача — защитить деревню и добыть награду. Но враги наступают волна за волной! Выдержишь? Наточи меч — и в бой!

1 В первую очередь тебе нужны оружие и доспехи. Лучше всего алмазный меч и алмазные доспехи, а ещё — крепкий щит и тугой лук. Без этого битва будет трудной!

2 Подготовься! Зачаруй меч на остроту, а доспехи — на защиту. А ещё лучше — наложи чары прочности, они могут спасти тебе жизнь.

3 Как ни грустно, тебе неизбежно будет нанесён урон. Поэтому запасись хлебом, он восстанавливает здоровье. Пригодятся и золотые яблоки. А молоко поможет избавиться от вредных эффектов, наложенных на тебя в бою.

4 Хорошо бы заранее, ещё до набега, возвести укрепления вокруг деревни. Разбойники не могут ломать блоки, так что булыжная или даже деревянная стена станет для них непреодолимым препятствием.

5 Необязательно сражаться в одиночку. Железные големы отлично справляются с разбойниками. Поэтому, если в деревне нет голема, сооруди себе персонального помощника.

6 Если все деревенские жители погибнут, ты проиграл. Так что береги их! Позвони в колокол, и они попрячутся по домам. Можешь загородить двери булыжником, чтобы разбойники не прорвались внутрь.

7 Набеги происходят волнами: три вражеских налёта в лёгком режиме, пять волн в обычном варианте и семь при повышенной сложности. Каждая волна будет мощнее предыдущей, в бой вступают вражеские ведьмы и вызыватели. Набег считается отражённым, только если ты одолеешь их всех, поэтому следи за индикаторной полоской в верхней части экрана и будь готов к любым сюрпризам.

Число мобов в каждой волне (бедрок-версия)

МОБЫ	1	2	3	4	5	6	7
Разбойник	4	3		3		5	
Поборник		2			4	2	6
Разоритель			1		1		
Ведьма				3		1	1
Вызыватель					1		2
Разоритель + разбойник					1		1
Разоритель + вызыватель							1

НАБЕГ РАЗБОЙНИКОВ

ЧАСТЬ 2

К БОЮ ГОТОВ!

Ну что, подготовился? Пора за дело. Для начала на тебя должен быть наложен эффект «дурной знак» — его можно получить, если одолеть атамана разбойников. Это те самые ребята, кто стоит на сторожевых постах со знамёнами над головой. Зайди с «дурным знаком» в деревню, и сразу нападут разбойники.

БЕРЕГИСЬ ВЕДЬМ!

На повышенной сложности в дело вступают вызыватели и ведьмы. Вызыватели зовут на помощь досаждателей, а ведьмы кидаются зельями, налагающими вредные эффекты. Скорее выпей ведро молока!

ЗНАЙ ВРАГА В ЛИЦО!

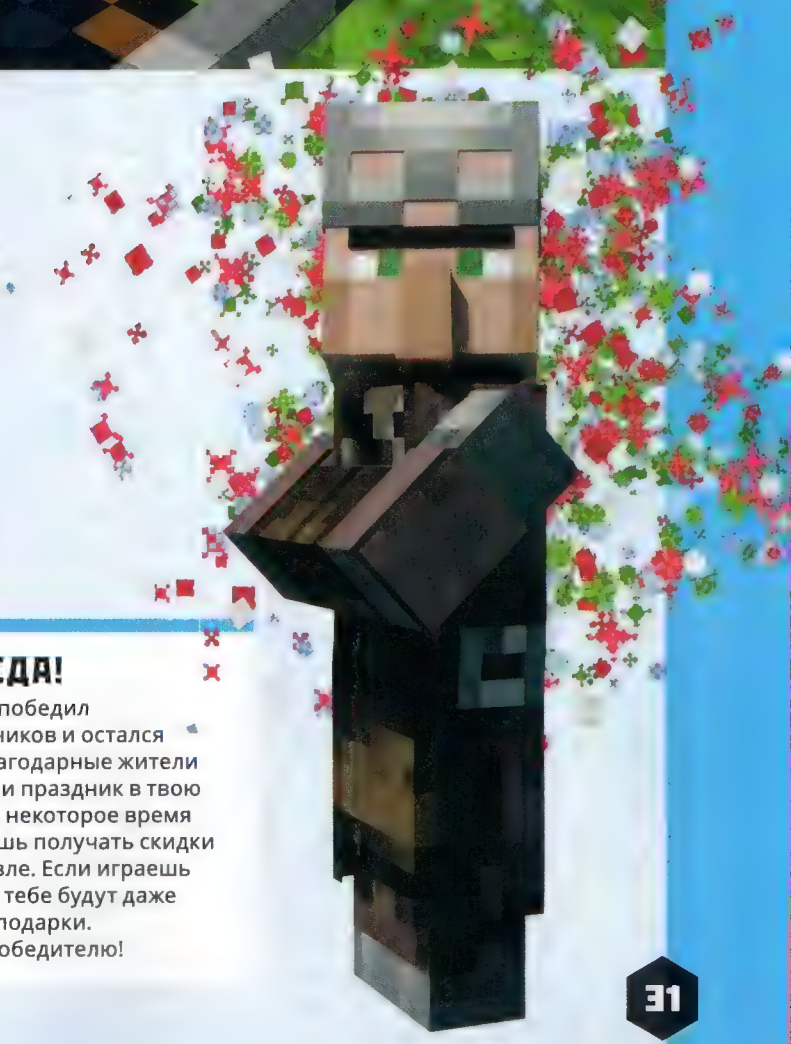
В первых волнах набега участвуют разбойники с арбалетами и поборники с железными топорами. Берегись разорителей! Они бодаются и наносят огромный урон, особенно если у них на спине восседает всадник. Держись от них подальше!

ОГОНЬ!

Опять неудача? Никак не можешь победить набег? Дадим хитрый совет: заряжай арбалет фейерверками. Вспышки застанут назойливых врагов врасплох, и это поможет тебе взять верх.

ГЛАВНЫЙ СОВЕТ

А вот ещё один секрет. Поставь раздатчик возле деревенских жителей, и на них появятся доспехи. Вся эта броня, за исключением тыкв и голов големов, невидима, но обладает защитным действием, и на неё можно накладывать чары. Удобная штука!



ПОБЕДА!

Ура! Ты победил разбойников и остался жив! Благодарные жители устроили праздник в твою честь, и некоторое время ты будешь получать скидки в торговле. Если играешь на Java, тебе будут даже кидать подарки. Слава победителю!

РАВНИНЫ

ЧАСТЬ 1

На просторах этого обширного открытого биома очень просто строить, и я сразу же решил поселиться именно здесь. Обширные водоёмы и множество мирных мобов лишь укрепили меня в этом мнении — особенно я обрадовался, увидев табуны лошадей. Нескольких из них я приручил и привёл в загон, освоив затем верховую езду. Деревья на равнине — большая редкость, и небольшие рощицы стали настоящим подарком, но зато цветов в этом биоме растёт великое множество.

ОЗЕРО ЛАВЫ

ЛОШАДЬ

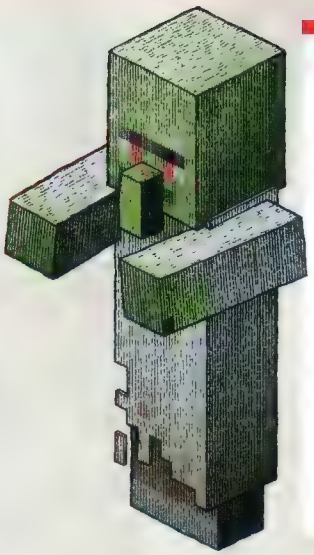
ОВРАГ

ЗОМБИ-ЖИТЕЛЬ
ЖИТЕЛЬ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ГОЛЕМ
ПОДСОЛНУХ
ТЫКВА
ОЗЕРО

РАВНИНЫ. НАБЛЮДЕНИЯ

ЧАСТЬ 2

Тип: Умеренный, цветущий
Температура: 0,7
Осадки: Дождь
Разновидности: Подсолнечное поле
Опасные мобы: 8



ЗОМБИ-ЖИТЕЛИ

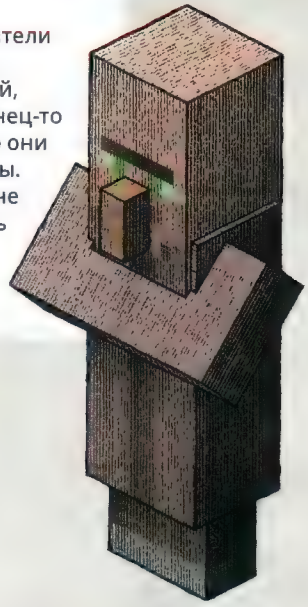
Однажды мне довелось увидеть, как толпа зомби напала на деревню. Кошмарное зрелище, должен сказать, и я тотчас же бросился на помощь. Увы, зомби было слишком много, и нескольких жителей успели заразить. С тех пор я ищу лекарство от зомби-вируса...

ДЕРЕВНЯ

Оказавшись на равнине, я первым делом отправился искать деревню. Там я собрал несколько блоков, поторговал с жителями и даже переночевал в доме одного из них. В дорогу я взял пшеницу, морковь, картофель и свёклу, чтобы затем посадить их у себя — уверен, жители были не против.

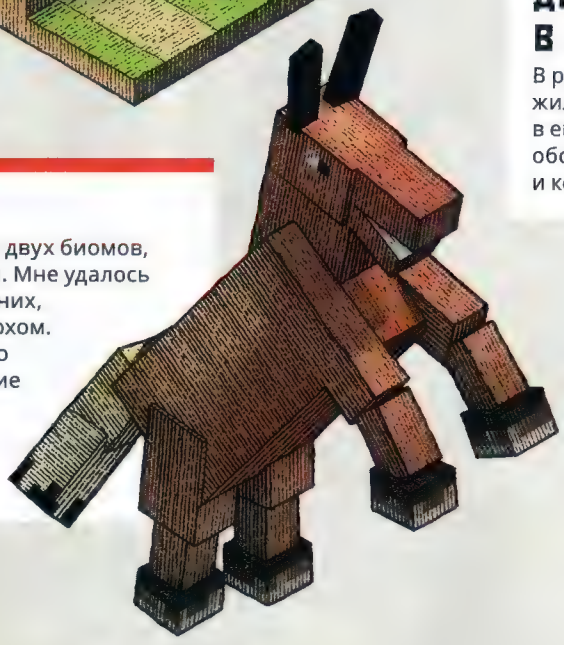
ЖИТЕЛИ

Дружелюбные жители с удовольствием торговали со мной, ведь у меня наконец-то появилось то, что они ценят, — изумруды. За свои запасы мне удалось выменять отличное зачарованное снаряжение.



ЛОШАДИ

Равнины — один из двух биомов, где водятся лошади. Мне удалось приручить одну из них, и дальше я ехал верхом. Новый друг изрядно ускорил путешествие и помог мне сэкономить драгоценное время.

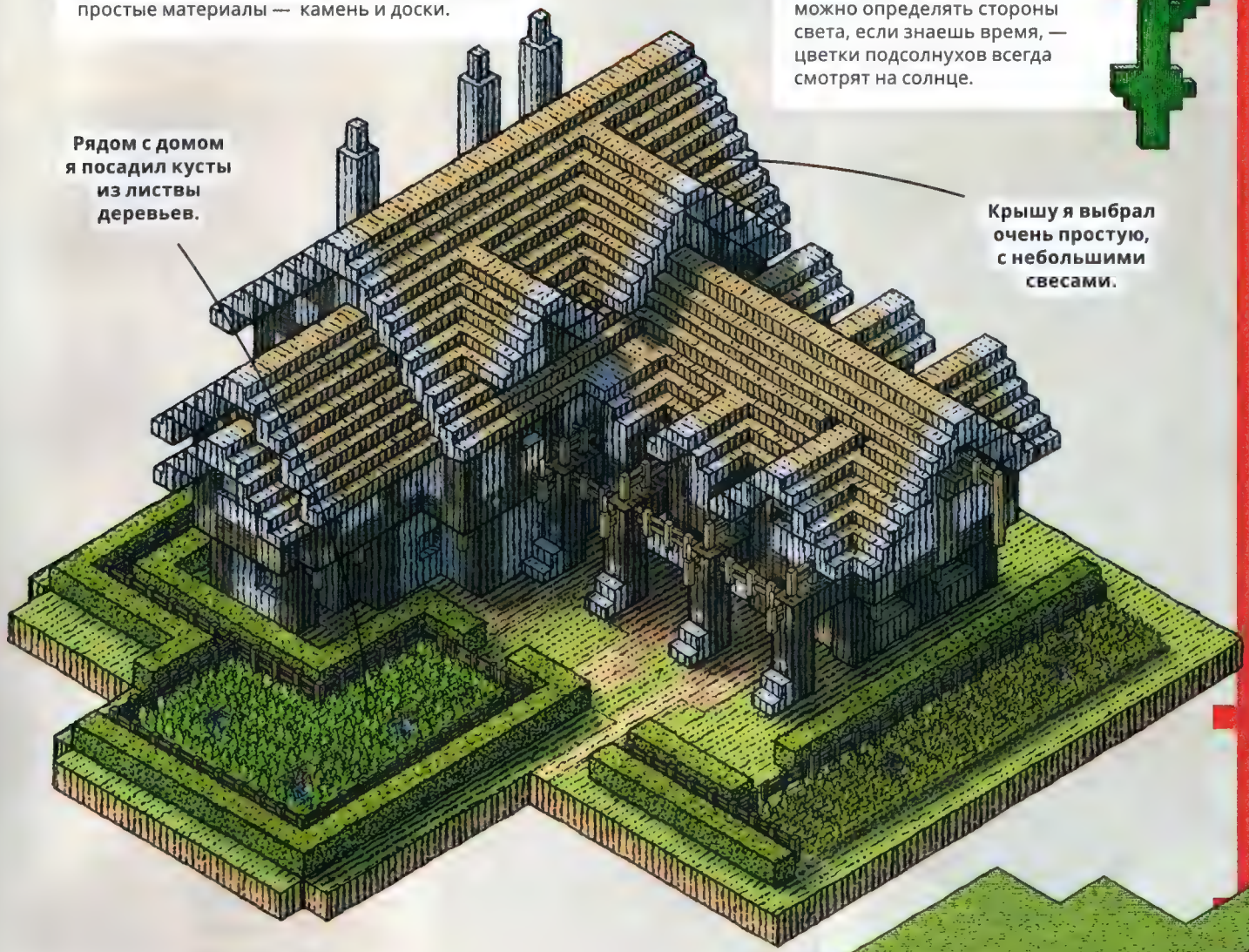


ДОБЫЧА В ДЕРЕВНЕ

В равнинной деревне жил кузнец, и из сундука в его доме я забрал обсидиан, алмазы, сёдла и конскую броню.

ДЕРЕВЕНСКИЙ ДОМ

Вдохновившись деревенским стилем, я решил построить неподалёку очередное убежище. Для этой базы я использовал самые простые материалы — камень и доски.



ПОДСОЛНУХИ

На равнинах мне попалось несколько участков, поросших подсолнухами. В пасмурную погоду по их положению можно определять стороны света, если знаешь время, — цветки подсолнухов всегда смотрят на солнце.

ОВРАГ

В путешествиях по Верхнему миру я видел множество оврагов, но на равнинах они оказались самыми глубокими. Заглянув вниз, я смог разглядеть жилы редкой руды, тут и там виднеющиеся в горной породе. Я аккуратно спустился, огибая водопады и потоки лавы, и мне даже не пришлось копать очередную шахту.

ЛАГЕРЬ

ЧАСТЬ 1

Ты уже попробовал новую игру — «Майнкрафт. Подземелья»? Я расскажу, с чего начать и куда идти в этом загадочном мире.

РАЗБЛОКИРОВАНО!

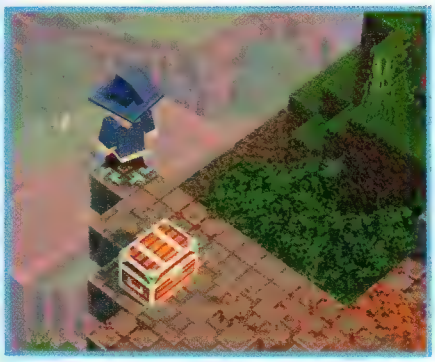
В начале твоего путешествия будет открыта только одна локация — Леса криперов. Когда ты завершишь задание в Лесах, откроются и другие локации: Тыквенные пастбища, Каньон кактусов и Шахты красного камня. Чтобы разблокировать локацию в Пустынном храме, тебе придётся пройти через Каньон кактусов. Для доступа к Пылающей кузнице сразись с боссом Шахт красного камня. Пройдя через Пылающую кузницу и Пустынный храм, ты откроешь для себя новую локацию — Залы высокоблочья. И, наконец, пройдя через Залы высокоблочья, ты разблокируешь Обсидиановую вершину.

ДОМ, МИЛЫЙ ДОМ

Доступ к этой локации будет разблокирован, когда ты завершишь обучение на Побережье кальмаров. Ты сможешь зайти в дом и подняться на верхний этаж. По мере прохождения в локации будут появляться символы твоих побед и достижений (трофеи, картины).

ПЕРВЫЙ СУНДУК

Ты прошёл Леса криперов? Тогда прямо перед каменным столом (на нём лежит карта) должен появиться сундук, в котором хранятся 50 изумрудов.



СУНДУК В КУЗНИЦЕ

Второй сундук с изумрудами появится после прохождения Пылающей кузницы. Он будет стоять в лагере, возле строящегося деревянного дома, недалеко от подъёмного моста.

ТРЕТЬЯ НАХОДКА

После прохождения Каньона кактусов ты найдёшь ещё один сундук. Он будет спрятан на вершине небольшой башни возле тренировочной площадки, напротив моста, ведущего к церкви. В сундуке будут лежать 50 изумрудов.

СУНДУК ИЗ ШАХТЫ

Если ты одержал победу в Шахтах красного камня, то на тренировочной площадке с манекенами появится ещё один сундук. Иногда этот сундук может появиться на северо-западном конце лагеря.

КАРТИНА ПОБЕДИТЕЛЯ

После Пылающей кузницы в твоём доме появится прекрасная картина с изображением чудовища, которое ты сразил в эпической битве! Но это ещё не все! В зале появится ещё одно украшение: над камином будет висеть голова Голема красного камня.

СУВЕНИР ИЗ БОЛОТ

Ты одержал победу в Мокром болоте? Тогда в твоём доме появится рамка с черепом и костями, а также картина. Ты найдёшь их на стене верхнего этажа.

КУЗНЕЦ

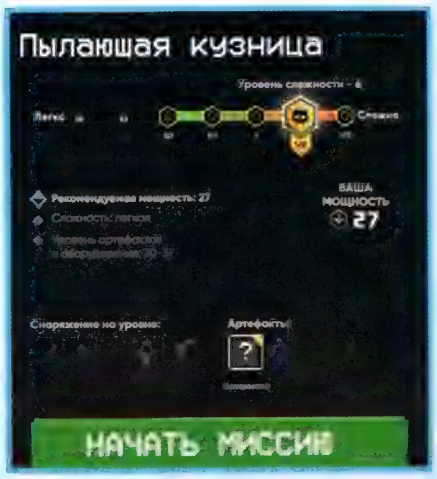
Кузнец всегда готов обменять твои драгоценные камни на оружие и броню. Всё, что ты покупаешь, выпадает случайным образом, и мощь выпавшего предмета зависит от твоего уровня. Кузнец появится в лагере после прохождения Леса криперов. Цены на его товар будут меняться в зависимости от уровня игрока.

БРОДЯЧИЙ ТОРГОВЕЦ

Торговец появится после завершения заданий на Тыквенных пастбищах. Он продаёт артефакты в обмен на изумруды, и мощность артефактов (как и у Кузнеца) зависит от уровня игрока. Виды артефактов также зависят от уровня сложности, на котором ты играешь. Так что, если хочешь собрать все возможные артефакты, придётся играть на самом сложном уровне.

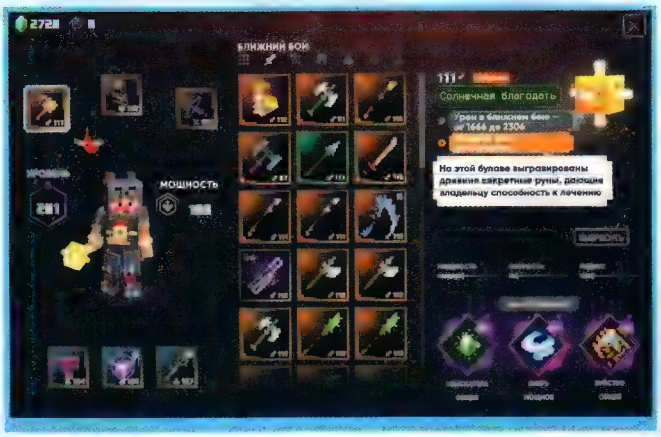
НАГРАДЫ И ДОБЫЧА

При выборе локации ты сможешь увидеть список ресурсов и предметов, которые можно добыть там у монстров или в сундуках. Если купишь у Кузнеца предмет, которого у тебя ранее не было, то этот предмет появится в списке возможных наград и добычи.



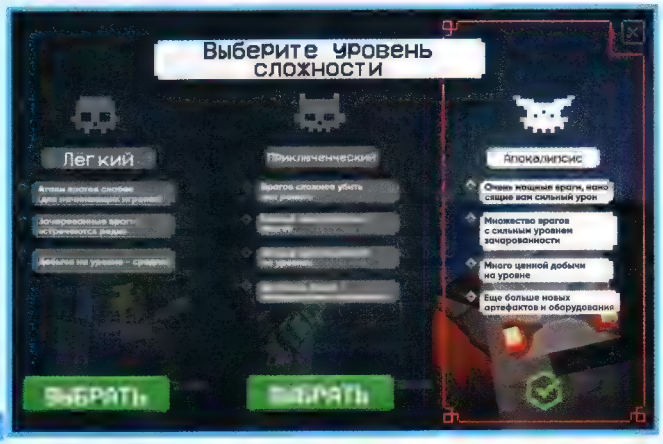
ЛАГЕРЬ

ЧАСТЬ 2



УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

В «Майнкрафт. Подземелья» существуют три уровня сложности: лёгкий, приключенческий (средний) и апокалиптический (сложный). Игра на среднем и сложном уровнях позволяет получить артефакты и предметы, недоступные на лёгком уровне. Средний уровень будет доступен после прохождения игры на лёгком уровне сложности. Если ты хочешь пройти на самом сложном уровне, то придётся завершить игру на среднем уровне и обязательно победить Архизлодеянина.

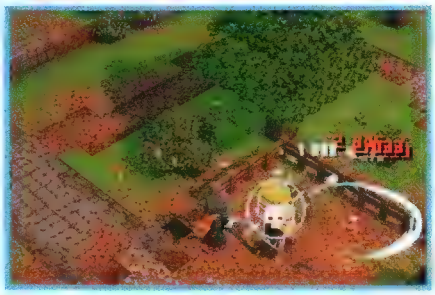


УРОВЕНЬ ПЕРСОНАЖА

Каждый раз, когда твой персонаж переходит на новый уровень опыта, ты получаешь очки зачарования. Эти очки можно потратить на покупку новых чар или на усиление уже наложенных чар на броню или оружие ближнего или дальнего боя. Выбирай внимательно! Потраченные очки нельзя вернуть назад. В игре не существует «высшего» уровня. Если у твоего персонажа 200 очков зачарования, то ты можешь потратить все 200 очков на оружие и броню.

МАНЕКЕНЫ ДЛЯ ТРЕНИРОВКИ

На этих манекенах можно опробовать новое оружие и потренироваться. А также проверить, можно ли совершать этим оружием комбо-удары. Ударив по манекену, ты увидишь урон, который наносит твоё оружие. Очень эффективный способ, чтобы наглядно посмотреть на свои атаки, а также протестировать работу артефактов и улучшений для оружия и брони.

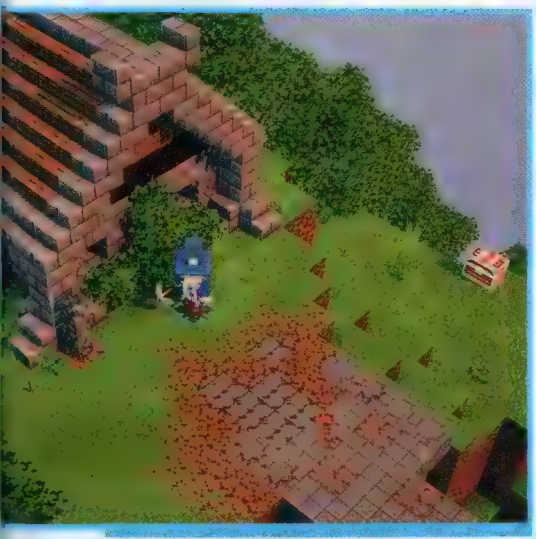


ПОРТРЕТ КРИПЕРА

Пройдя Лес криперов, ты увидишь потрясающую картину — крипера в лунном свете. Эта картина будет висеть на стене в твоём доме в лагере.

СУНДУК С ТЫКВЕННЫХ ПАСТБИЩ

Этот сундук с 50 изумрудами появится после прохождения Тыквенных пастбищ. Ты найдешь его прямо возле входа в лагерь. Спустись на несколько ступенек по дороге, которая ведёт к строящемуся дому.

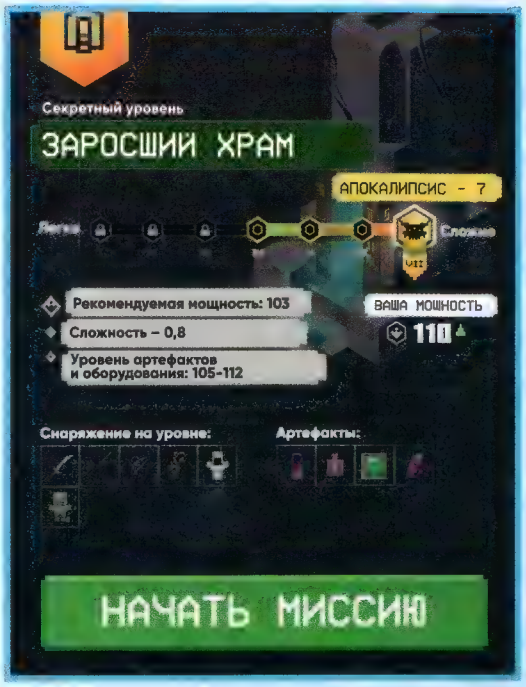


СУНДУК ИЗ ПУСТЫНИ

Ещё один сундук. Он появится в лагере за хлевом для свиней сразу после прохождения Пустынного храма.

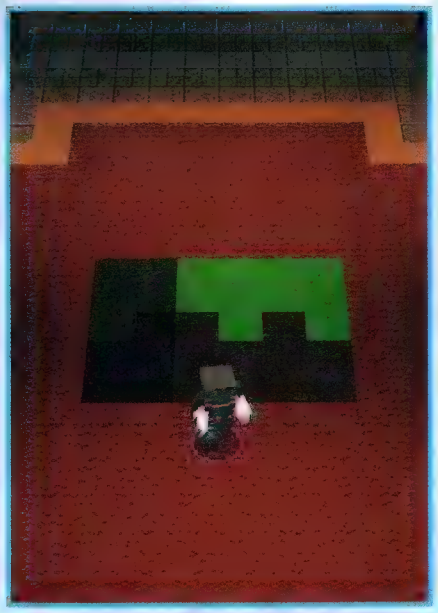
СЕКРЕТНЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Помимо девяти основных локаций, существует шесть секретных. Вход в секретные подземелья можно найти, изучая различные локации. Ты сможешь открыть Жуткую крипту, Мшистую пещеру, Архиприют, Нижний храм, Заросший храм и Плато панд (доступно только при покупке и прохождении дополнения «Джунгли пробуждаются»). Чтобы разблокировать секретные локации, найди в определённых локациях специальные дорожки и следуй по ним.



ЦЕРКОВЬ

Чтобы попасть в Церковь, надо сначала пройти Обсидиановую вершину. После этого появятся поршни, которые разблокируют путь в закрытую часть лагеря. Там ты найдёшь несколько сундуков и рычаг, который опустит подъёмный мост. Теперь путь в Церковь для тебя открыт. Внутри этого священного места ты найдёшь девять рун, которые символизируют пройденные локации. Активировав руны, ты получишь доступ к секретной локации, где живут грибные коровы.

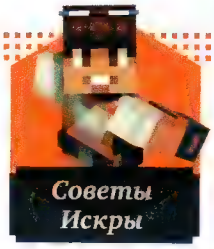


ОСТРОВА ГРИБНЫХ КОРОВ

Задания в этой локации станут доступны только после того, как ты полностью пройдёшь игру на лёгком уровне. Для этого на каждой из девяти локаций надо найти кнопку, которая открывает доступ в комнату с руной. Когда руна найдена, можешь спокойно возвращаться в лагерь, не завершая локацию. После нахождения всех девяти рун ты сумеешь открыть секретный проход в Церковь и разблокировать новую локацию.

ЦЕННАЯ ДОБЫЧА

Ты изучил советы Медведя и благополучно вернулся в Верхний мир. Присмотрись к добыче, которую ты насобирал в Нижнем мире, и подумай, как её использовать. Обожаю мастерить!



1 КАМЕНЬ НИЖНЕГО МИРА

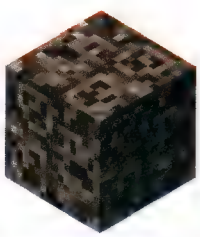
Из этого вещества получится отличный камин, потому что оно пылает вечно. Только не клади его рядом с горючими блоками!

2 СВЕТОПЫЛЬ

Из этого блока можно сделать светильник. А ещё он нужен для спектральных стрел, которые обрисовывают твою цель.

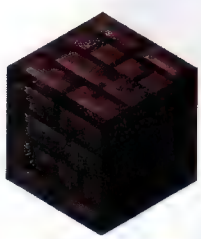
3 ПЕСОК ДУШ

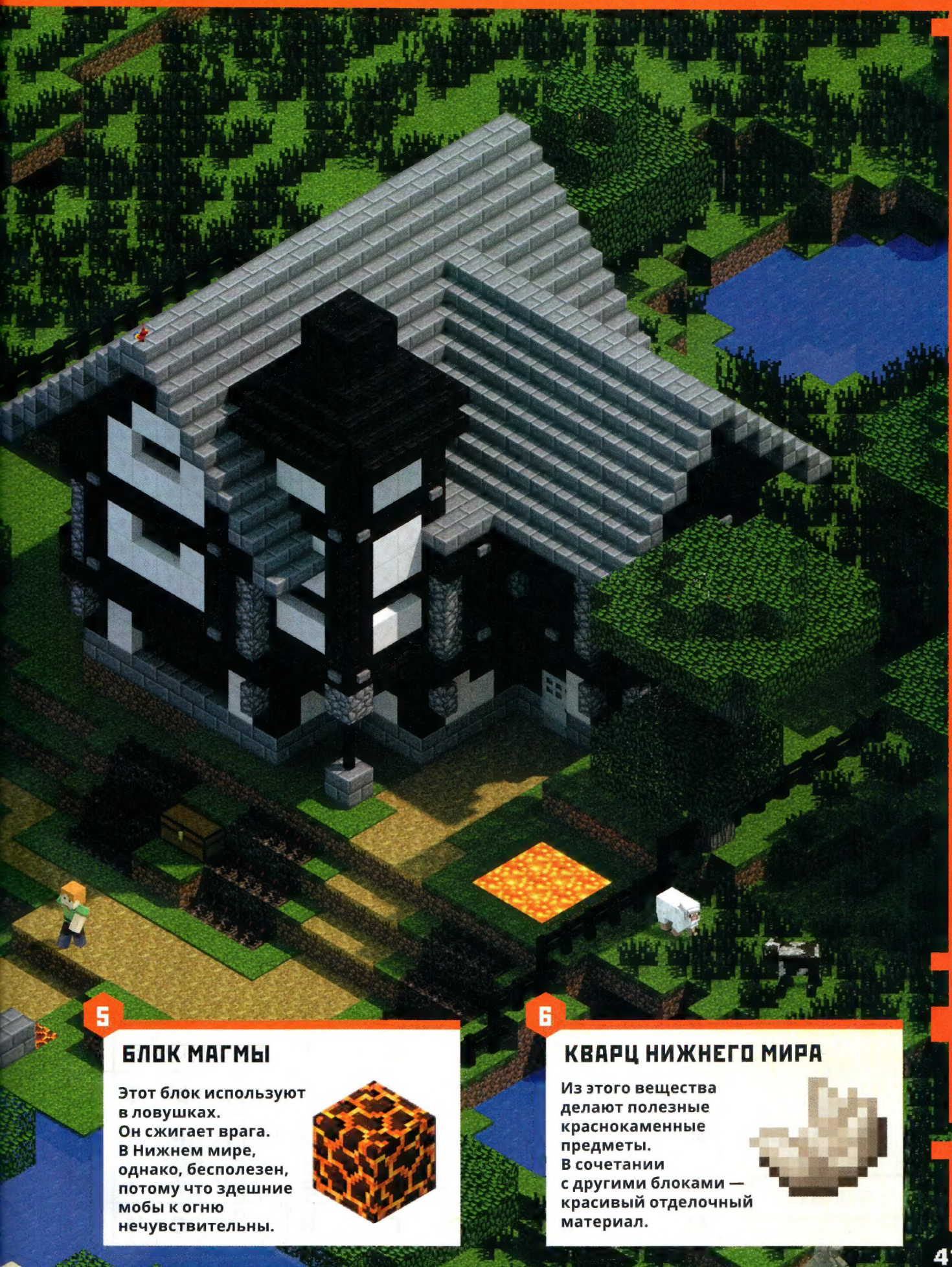
Этот диковинный блок — отличная ловушка. Игроки и мобы, ступившие на него, увязают, и их движения замедляются.



4 КИРПИЧ НИЖНЕГО МИРА

Мечта любого строителя. Взрывостойкость этого блока — 30, как у паутины. Однако красоты в нём гораздо меньше.





5

БЛОК МАГМЫ

Этот блок используют в ловушках. Он сжигает врага. В Нижнем мире, однако, бесполезен, потому что здешние мобы к огню нечувствительны.

6

КВАРЦ НИЖНЕГО МИРА

Из этого вещества делают полезные краснокаменные предметы. В сочетании с другими блоками — красивый отделочный материал.

НА ФЕРМЕ

Хорошо ли ты знаешь мир «Майнкрафта»? Проверь себя!

1

Внизу изображены 6 растений, которые можно найти в «Майнкрафте». Чтобы добавить их в свой инвентарь, найди их названия в таблице. Названия могут быть написаны по вертикали, по горизонтали и по диагонали (как прямо, так и задом наперёд).

АРБУЗ

КАРТОФЕЛЬ

МОРКОВЬ

ТЫКВА

ПШЕНИЦА

БАМБУК

Р	К	П	Ш	Б	Э	Ы	Ч	Ф	М	У	А	П	Ф	Й
В	А	Ъ	Т	К	У	Г	Ю	К	А	Р	Б	У	З	Ъ
Ь	А	В	М	У	А	Й	С	Т	Г	Ю	В	Э	Р	П
Ю	У	К	Ч	О	П	Ь	Л	К	Ы	М	С	Ц	Й	Э
А	В	К	Ф	М	Р	Е	У	Т	Ы	Ю	Т	Б	Е	М
Щ	О	А	Л	Ь	Ц	К	Ы	Ч	У	Ъ	Ж	Х	К	Р
Р	С	Р	Й	Л	В	М	О	А	Й	Ы	В	Б	У	Ф
Т	Б	Т	А	М	Т	Ь	Ц	В	П	Б	Ы	М	Б	Ц
П	Б	О	К	П	Ы	Ф	П	М	Ь	И	У	В	М	М
Т	У	Ф	Ц	Т	К	И	Ь	Н	Ю	Е	Э	М	А	С
К	Б	Е	Ы	Ф	В	М	Е	И	Т	К	О	Э	Б	Й
Е	У	Л	Ш	И	А	Т	К	Е	У	Щ	М	Ы	Ю	А
И	Ц	Ь	М	Т	Ю	Э	У	К	Ы	В	Ж	Р	И	У
Л	П	Т	У	Н	А	Ц	И	Н	Е	Ш	П	Т	З	Ч
М	Л	Ц	И	У	Т	Н	Г	Д	И	П	Л	С	Ч	Б

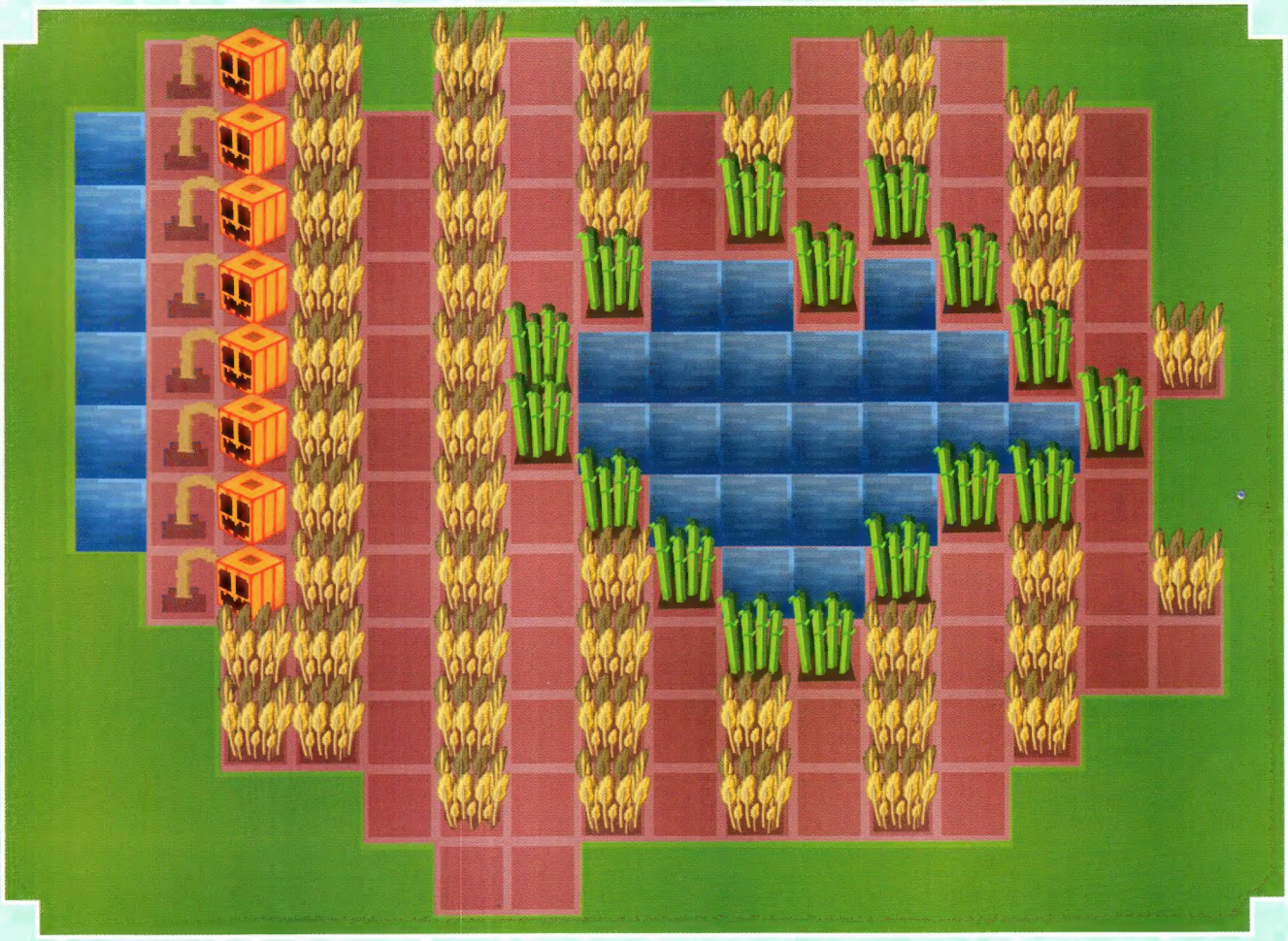
2

Внимательно рассмотри рисунок и сосчитай, сколько сахарного тростника, пшеницы и тыкв выросло на твоих полях.

= .....

= .....

= .....



Каждая тыква даёт 3 порции семян, а пшеница — 2 порции семян. Сколько мест на своих полях ты сможешь засеять пшеницей и тыквой после сбора первого урожая?

.....

1

Р	К	П	Ш	Б	З	Ы	Ч	Ф	М	У	А	П	Ф	Й
В	А	Ь	Т	К	У	Г	Ю	К	А	Р	Б	У	З	Ь
Ь	А	В	М	У	А	Й	С	Т	Г	Ю	В	З	Р	П
Ю	У	К	Ч	О	П	Ь	Л	К	Ы	М	С	Ц	Й	З
А	В	К	Ф	М	Р	Е	У	Т	Ы	Ю	Т	Б	Е	М
Щ	О	А	Л	Ь	Ц	К	Ы	Ч	У	Ь	Ж	Х	К	Р
Р	С	Р	Й	Л	В	М	О	А	Й	Ы	В	Б	У	Ф
Т	Б	Т	А	М	Т	Ь	Ц	В	П	Б	Ы	М	Б	Ц
П	Б	О	К	П	Ы	Ф	П	М	Ь	И	У	В	М	М
Т	У	Ф	Ц	Т	К	И	Ь	Н	Ю	Е	З	М	А	С
К	Б	Е	Ы	Ф	В	М	Е	И	Т	К	О	З	Б	Й
Е	У	Л	Ш	И	А	Т	К	Е	У	Щ	М	Ы	Ю	А
И	Ц	Ь	М	Т	Ю	З	У	К	Ы	В	Ж	Р	И	У
Л	П	Т	У	Н	А	Ц	И	Н	Е	Ш	П	Т	З	Ч
М	Л	Ц	И	У	Т	Н	Г	Д	И	П	Л	С	Ч	Б

2

= 16; = 46; = 8

Ты можешь посадить 24 тыквы (8 тыкв × 3 порции семян) и 92 снопа пшеницы (46 снопов пшеницы × 2 порции семян).

Ответы:

ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

МАЙНКРАФТ

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ» – **ПА971*** А ТАКЖЕ НА САЙТЕ podpiska.pochta.ru

ВСЕГО ОТ 133 РУБЛЕЙ* ЗА НОМЕР!

УСЛУГУ ОКАЗЫВАЕТ акционерное общество «ПОЧТА РОССИИ»

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2023 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

Журнал «Майнкрафт» № 7 (28) декабрь 2022 г. Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста. ТР ТС 007/2011. Печать офсетная. Бумага мелованная. Издательство: АО «Издательский дом «Лев». Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13. Отпечатано в АО «ПК «Пушкинская площадь». Адрес: Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4д. Дата печати (производства): 12.2022. Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4. www.leobooks.ru, info@leobooks.ru. Цена свободная.